Nº 8 • SEPTIEMBRE 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2
Revista Oficial - España

LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

SILENT HILL 2

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

PRETEST
- ESTO ES FUTBOL 2002
- PARIS-DAKAR RALLY
- KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL
- VICTORIOUS BOXERS
- TWISTED METAL: BLACK
- SPY HUNTER
- THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX
- NHL 2002
- PROJECT EDEN

TEST
- EXTREME G3
- CITY CRISIS
- CART FURY
- FREAK OUT

DVD
TODAS LAS NOVEDADES
- HANNIBAL
- EL SILENCIO DE LOS CORDEROS
- LA BODA DE MI MEJOR AMIGO
- DOS HOMBRES Y UN DESTINO

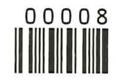
FINAL FANTASY X

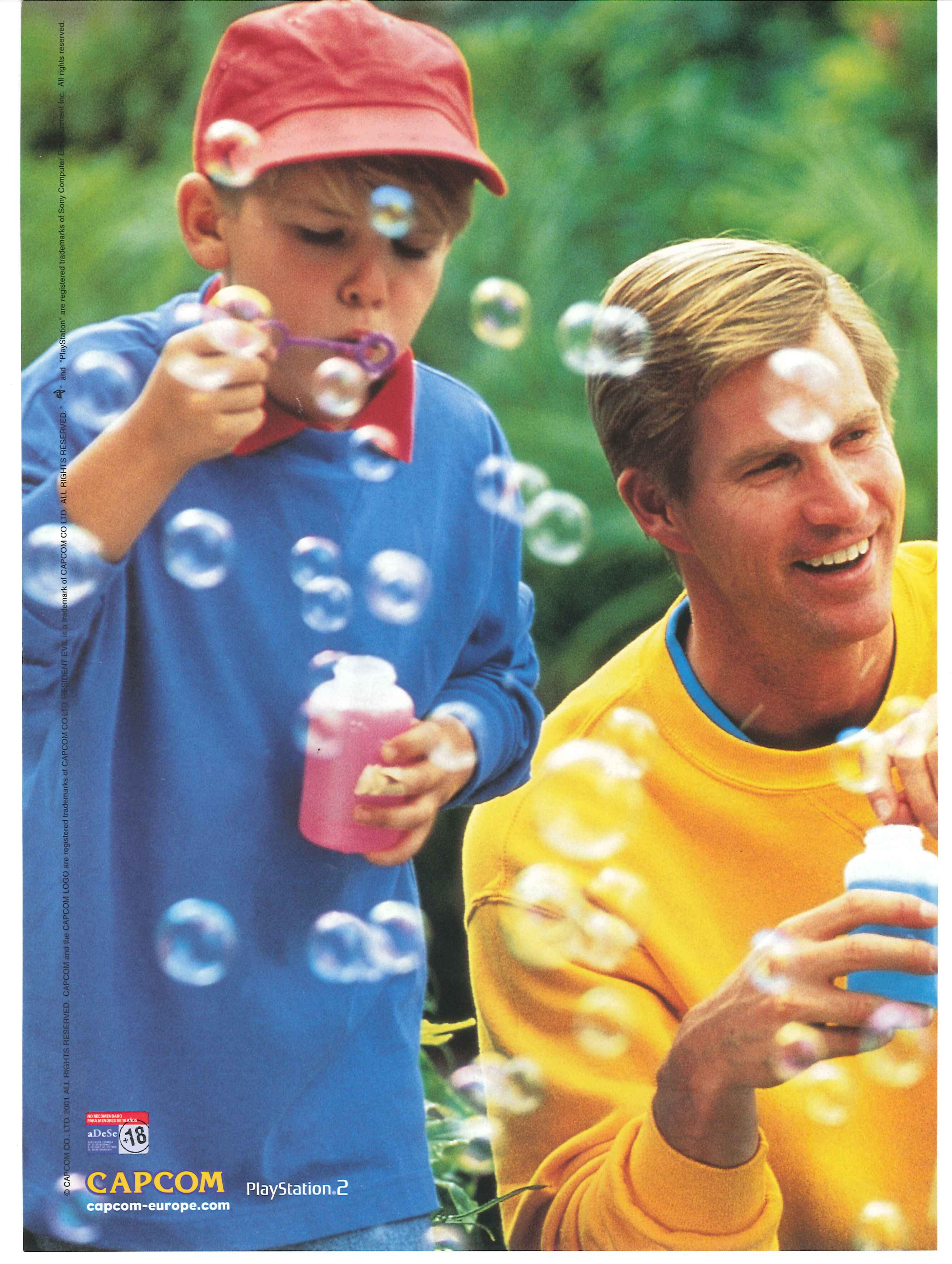
¡YA TENEMOS LA OBRA MAESTRA DE SQUARE!

¡SORTEAMOS… 25 PELÍCULAS DVD y 25 JUEGOS ONIMUSHA WARLORDS!

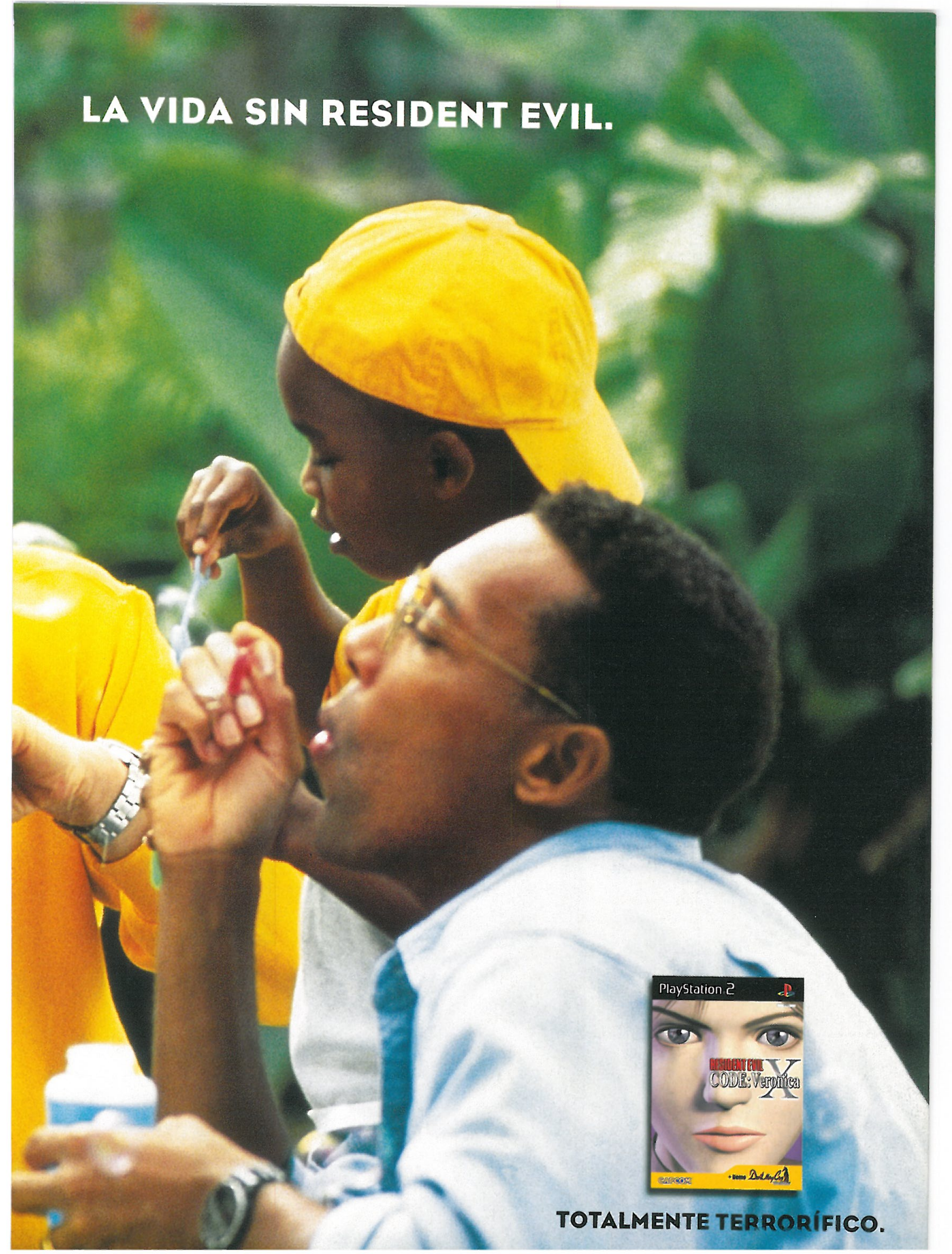








NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2


LA VIDA SIN RESIDENT EVIL.
PlayStation 2
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
X
CAPCOM
TOTALMENTE TERRORÍFICO.





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Javier Iturrioz**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

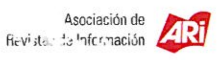
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 93. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2631, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona). Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M-50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información


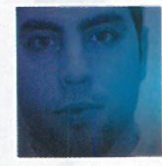
START


<< José Luis del Carpio


<< Alfonso Vinuesa


<< Bruno Sol


<< Roberto Serrano


<< Lázaro Fernández


<< Belén Díez-España


<< Ana Márquez


<< Jasón García


<< Isabel Garrido


<< Javier Iturrioz

SELECT

PS2

<< Marcos García >>

Aquí en la redacción hemos vivido un mes de emociones fuertes. Un caluroso mes de agosto que nos ha dejado tantas y tan gratas sensaciones que nos hubiera gustado vivirlo durante mucho más tiempo. Surcar las entrañas de ***Silent Hill 2*** arropados por la fragancia nocturna y un buen equipo de audio será una experiencia que deje una huella imborrable, dentro de pocos meses, en todos vosotros. Y eso que tan sólo hemos jugado con una versión *demo* de tres horas de duración, pero solo eso ha bastado para desear que todos nuestros sueños se tornen en pesadillas tan agobiantes e intensas como la «maldita» esencia de ***Silent Hill 2***. Y sin tiempo para la recuperación, después de cerrar los ojos, inspirar, expirar y abrir las manos en busca de una ofrenda divina, cayó en nuestras manos su majestad ***Final Fantasy X***, la prueba fehaciente de que la fantasía de **Square** no tiene final por muchos capítulos que aparezcan. Todo lo que podáis imaginar, leer o ver sobre el décimo mandamiento de **Square** es poco. Después de ver el reportaje codiciaréis el bien ajeno más que nunca, porque nuestros amigos japoneses lo pueden disfrutar ya y nosotros tendremos que esperar hasta el verano de 2002 para surcar su maravilloso universo, más real, tangible y cercano que nunca al videojuego perfecto. Otros momentos estelares del mes los han protagonizado el próximo bombazo automovilístico de **Reflections**, ***Stuntman***, la promesa casi consagrada de ***Jak & Daxter*** y un clásico con energías renovadas y la mágica ensoñación de siempre como ***Klonoa 2: Lunatea's Veil***. Os esperan muchos sueños y muchas noches para soñar...

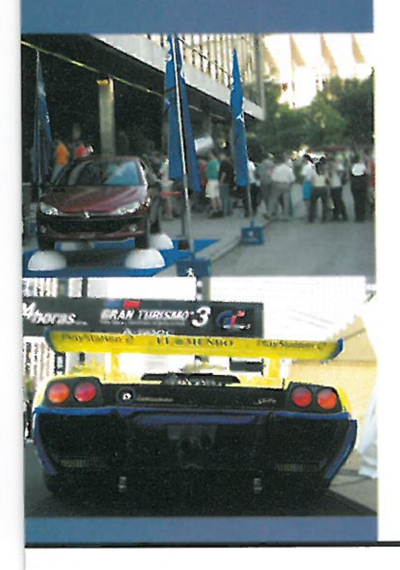
PlayStation 2
SILENT HILL 2

24 horas con GT3 A-spec



Exito de asistencia de público en las 24 horas de Gran Turismo 3 en el Palacio de Congresos

Desde las 21 horas del 17 de julio, y en el Palacio de Congresos de Madrid, **Sony Computer Entertainment España** organizó, para celebrar la salida al mercado de *Gran Turismo 3*, un maratón de 24 horas con el juego como protagonista. Además de la actuación de varios Disc Jockeys y grupos musicales y el pase de varias películas en formato DVD, los asistentes podían participar en un concurso cuyo premio era un flamante **Peugeot 206 HDi**. Tres días más tarde, el 20 de julio, *GT3 A-spec* salía a la venta batiendo records. En el primer día se alcanzaron unas ventas de, nada más y nada menos, que 20.000 unidades.

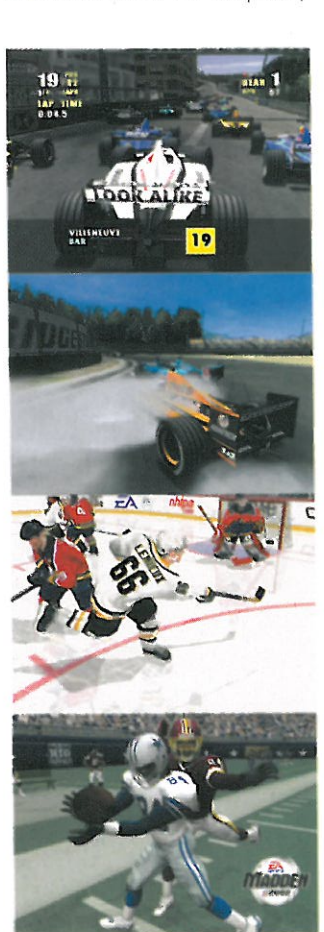


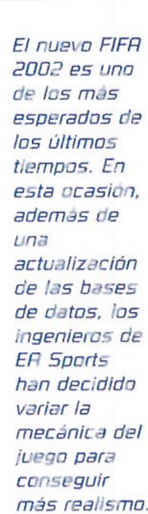
ELECTRONIC ARTS

El deporte según EA SPORTS

EA Sports tiene ya a punto de finalizar su correspondiente remesa de juegos deportivos de cara a final de año. Además del esperadísimo FIFA 2002, las nuevas entregas de las sagas NBA Live, NHL, Madden NFL y F1 muestran ya su potencial

Como cada año, los juegos deportivos de **EA Sports** preparan su salida al mercado. En el caso de **PlayStation 2**, cinco son los títulos que vendrán dispuestos a satisfacer a los numerosísimos amantes del *software* deportivo. Por supuesto, el más importante de ellos será *FIFA 2002*, un juego que ha sido reinventado desde el punto de vista de su jugabilidad, incorporando detalles como una nueva barra de potencia para los pases, con lanzamientos al hueco, y una creación de jugadas mucho más elaborada. Por su parte, *NBA Live 2002* actualiza plantillas e incorpora nuevas jugadas y mates y permite un mayor control de todas las situaciones ofensivas y defensivas. *NHL 2002* sigue en su línea de calidad y jugabilidad en la que cada partido se convertirá en todo un reto. Nuevas animaciones, modos de juego y todo tipo de sorpresas. El mundo de la **Fórmula Uno** también recibe a *F1 2001*, que ha mejorado la inteligencia artificial de los pilotos, todo el entorno de las carreras e introduce entornos dinámicos. Por último, *Madden NFL 2002* hará que todos los amantes de este deporte-espectáculo «*made in América*». Más rápido que nunca, nuevos modos de juego y unos gráficos mejorados que te harán meterte de lleno en un frenético partido de la **NFL**.



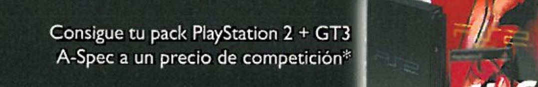


El nuevo FIFA 2002 es uno de los más esperados de los últimos tiempos. En esta ocasión, además de una actualización de las bases de datos, los ingenieros de EA Sports han decidido variar la mecánica del juego para conseguir más realismo.





POLYPHONY DIGITAL



Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3 A-Spec a un precio de competición*

*Disponible a partir del 1 de Agosto.

¿Estás preparado para algo tan real?



Empieza a descubrir todo el poder de la tecnología DVD de PlayStation 2 con GT3 A-spec. Realismo en los 150 modelos de coches con todas sus prestaciones. Realismo en la diferente conducción de cada uno de ellos. Realismo en las sensaciones que vivirás en cada circuito. Realismo en los gráficos, en el sonido... ¿Todavía aprendiendo a conducir? GT3 A-spec. Así es la realidad.

PlayStation 2



www.scee.com/gt3

Límite Vertical

El jueves 12 de julio, Columbia TriStar y Sony Computer Entertainment España transformaron la madrileña Plaza de Azca en un puerto de montaña

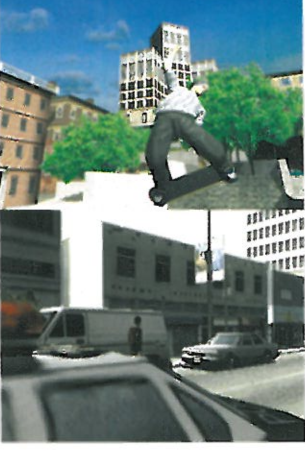


Con motivo del lanzamiento en DVD de la película *Límite Vertical*, un emocionante film de acción dirigido por **Martin Campbell** y protagonizado por **Robin Tunney** y **Chris O'Donnell**, **Columbia TriStar** y **SCE España** acondicionaron la Plaza de Azca con un puente tibetano, una pared de hielo y otros obstáculos de alpinismo. Unos expertos escaladores mostraron a la prensa especializada las complicadas artes de escalada en hielo. El escenario estaba repleto de **PS2** mostrando a los asistentes la película.

KONAMI

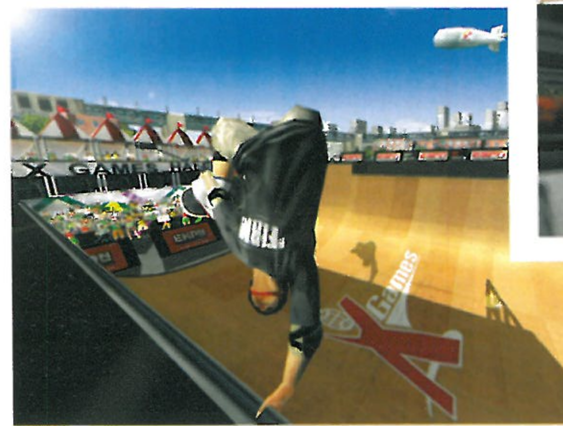
Grandes novedades

Konami anuncia un acuerdo estratégico con Hudson, presenta en Barcelona su ESPN X Games Skateboarding y muestra las primeras imágenes de Police 911



La recreativa de Police 911 dispone de un sensor de movimiento que obliga al jugador a apartarse de la pantalla para esquivar los tiros de los enemigos.





Los aficionados al mundo del skateboarding dispondrán de un título en el que podrán realizar las más variadas piruetas.

Patinaje en línea, monopatín y bicicleta son las actividades que la cadena americana **ESPN** organizó a finales de julio en el Puerto Olímpico de **Barcelona**, y que **Konami** aprovechó para promocionar el futuro *ESPN X Game Skateboarding* en un *stand* situado al lado de la pista, y que contó con la presencia de numerosos aficionados. En otro orden de cosas, **Konami** y **Hudson** han firmado una alianza estratégica para colaborar en el desarrollo de juegos *on line*, juegos para móviles y licencias de fútbol y béisbol (el deporte rey en **Japón**). Por último, **Konami** sacará a final de año *Police 911* para **PS2**, conversión de la popular recreativa.

ACCLAIM/CRITERION GAMES

Se acerca BurnOut

Apretaos los cinturones, porque el juego más salvaje y rápido de los presentados en el E3 saldrá para PlayStation 2 el próximo noviembre



El realismo de las colisiones es el aspecto más destacado de la obra de Criterion.

En el pasado **E3** fue presentado a la prensa especializada bajo el más absoluto de los secretos. Cuando lo vimos nos impactó su extraordinario realismo a la hora de representar tráfico urbano y, sobre todo, la contundencia con la que se manifestaban las colisiones. El espectáculo es lo que prima en este juego, que se inspira en las típicas persecuciones cinematográficas en las grandes ciudades. Cuantos más riesgos se asuman en la conducción, más puntos se obtienen. Amplia gama de vehículos, cámara lenta para deleitarnos con los choques y 16 emocionantes circuitos.




BLOODY ROAR 3
EL BEAT'EM UP MÁS AVANZADO PARA PLAYSTATION 2
EL RETORNO DE LA BESTIA
Nueva web
www.virgin.es
PlayStation 2
BLOODY ROAR 3
HUDSON®
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
©BLOODY ROAR 3 © 2001 HUDSON SOFT © EIGHTING 2001 ILUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA /CARAMEL MAMA Editado y distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva de Sony Computer Entertainment Europe.

VISITAMOS EL ESTUDIO DE PROGRAMACIÓN DE UBI SOFT EN MILÁN

Rayman M
International Press Tour

Con motivo del inminente lanzamiento de su nuevo *Rayman*, **Ubi Soft** nos llevó hasta **Milán** para conocer sus estudios italianos y jugar a su nueva creación multicultural y multijugador.



Hasta **Milán** llegamos con la ilusión de ver la nueva creación de **Ubi Soft** protagonizada por **Rayman**, y tuvimos la oportunidad de conocer los estudios de la compañía, allí afincados, y a todos sus componentes. Ellos se encargaron de mostrarnos con todo lujo de detalles ***Rayman M***, un título multijugador protagonizado por el peculiar personaje creado por **Ubi** en el año 95. En esta nueva versión, *Rayman* cambia los plataformas de toda la vida por una competición que se divide principalmente en dos estilos de juego: carrera y *shoot'em-up*. El divertido título de **Ubi**, con el que disfrutaremos en navidades, se caracteriza principalmente por resultar tremendamente divertido, tanto para un solo jugador como en su modo *multiplayer*, ya que pueden jugar hasta cuatro personas con ayuda de un *Multitap*.



En la instantánea podéis ver a Lázaro «Doc» Fernández junto a Arnaud Carrete, Project Manager de Rayman M y responsable de la mayoría de los títulos protagonizados por Rayman, incluida la segunda entrega aparecida en Dreamcast.



Resultados concursos

CONCURSO *STREET FIGHTER EX3*

- RODRIGO CUESTA NARRO (BURGOS)
- FCO. JAVIER GALLEGO FERRERAS (CÁDIZ)
- DIEGO VISUS VELA (ZARAGOZA)
- ALBERTO MORALEDA ANGULO (MADRID)
- FÉLIZ JARA RUANO (MADRID)
- JUAN CARLOS RUBIO PRIETO (SEGOVIA)
- AIDA SEVILLA HIDALGO (BARCELONA)
- JUAN MANUEL CLEMENTE GONZÁLEZ (ÁVILA)
- ANTONIO VILLAR PRIETO (VALENCIA)
- FCO. DAVID ARANDA RIVERA (CÓRDOBA)
- JESÚS BENÍTEZ BENÍTEZ (TARRAGONA)
- JAVIER MENA MIGUÉLEZ (CIUDAD REAL)
- JACOBO GARCÍA BLANCO (MÁLAGA)
- JUAN CARLOS MANZANARES CANO (ALICANTE)
- JOSÉ LUIS SÁENZ LADRÓN (LA RIOJA)
- JUAN JOSÉ SALA MUÑOZ (GRANADA)
- GREGORIO SANTANO CARRERO (CÁCERES)
- DAVID VALGAÑÓN GÓMEZ (LA RIOJA)
- ENRIQUE ÁNGEL ROS FERNÁNDEZ (VALENCIA)
- CÉSAR MARTÍNEZ DELGADO (HUELVA)
- HÉCTOR BELLOSO FUNCIA (VIZCAYA)
- JOSÉ PEDRO ÁLVAREZ BERNAL (SEVILLA)
- EDUARDO DITO SEMPERTEGUI (MADRID)
- ANTONIO BAZ CHAMORRO (VALLADOLID)
- LUIS MIGUEL FERNÁNDEZ MARTÍN-BLAS (TOLEDO)

CONCURSO *POSEÍDOS*

- JUAN JOSÉ LOZANO GAVILÁN (ALMERÍA)
- ALBERTO ROBLES CANO (BARCELONA)
- GONZALO GATÓN DÍAZ (ZARAGOZA)
- MARIÁN VILLA LÓPEZ (GUADALAJARA)
- ÁLVARO ROLDÁN REINA (CÓRDOBA)
- Mª ÁNGELES SALVADOR LLORENS (VALENCIA)
- JOSÉ MARÍA ROLLÓN GORDO (ZAMORA)
- DOMINGO JOSÉ VEGARA GUILLÉN (ALICANTE)
- JUAN PALACIOS MÍNGUEZ (MADRID)
- ÓSCAR RABADÁN MARTÍNEZ (BARCELONA)
- JUAN CARLOS QUERO ARNAU (CASTELLÓN)
- JUSTO JAVIER TORO GALLEGO (SEVILLA)
- ELÍAS VERA BRAZAL (ALICANTE)
- FERRÁN FANÉS TRILLO (BARCELONA)
- ANDRÉS PEOREÑO LÓPEZ (MURCIA)
- GABRIEL GONZÁLEZ CORPAS (VIZCAYA)
- JOSÉ MANUEL CARMIÑA OTERO (LA CORUÑA)
- RAMÓN JOSÉ LEÓN CERVEL (LA RIOJA)
- MIGUEL SÁNCHEZ GARCÍA (TOLEDO)
- IVAN PÉREZ MURADÁS (ASTURIAS)
- ANTONIO ALBALAT HANS (SEVILLA)
- JORGE MORENO MAYO (MADRID)
- SONSOLES GIMENO SAN PEDRO (ZARAGOZA)
- ALFREDO MARTÍN CORPORALES (LÉRIDA)
- PASCUAL SÁNCHEZ AMORÓS (MADRID)

LOS MÁS VENDIDOS



1- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2- ONIMUSHA WARLORDS
3- EXTERMINATION
4- THE BOUNCER
5- LA FUGA DE MONKEY ISLAND
6- CRAZY TAXI
7- RED FACTION
8- MOTO GP
9- NBA STREET
10- FORMULA ONE 2001

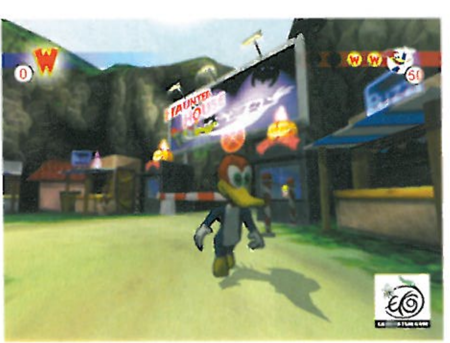
CRYO 2001-2002

Presentación en Francia

Acompañados por los equipos de programación pudimos observar los primeros avances de juegos como ***La Sombra del Zorro*, *El Pájaro Loco*, *Frank Herbert's Dune*** o ***Mega Race 3***.

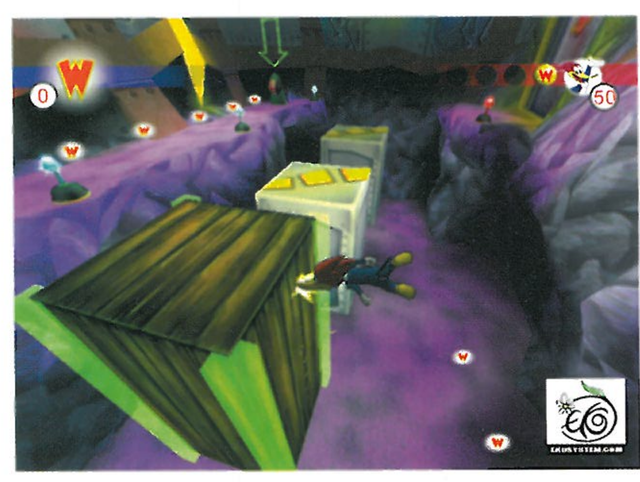


Cryo prepara el desembarco de sus primeros títulos con licencias tan atractivas como El Pájaro Loco o La Sombra del Zorro.



El repertorio de juegos está compuesto por seis títulos. Repiten dos clásicas aventuras gráficas de la casa ***Atlantis: Capítulo Tercero*** (noviembre 2001) y ***Versalles II*** (abril 2002) que prometen un incremento en la calidad gráfica y depuración técnica. ***El Pájaro Loco*** nos visitará en noviembre embarcado en una nueva aventura de plataformas en 3D para escapar del parque de *Buzz Buzzard's*. ***La Sombra del Zorro*** también estará disponible en noviembre, mezcla aventura y acción con un movimiento de cámara similar a las series televisivas, combates por combos, modo sigiloso... ***Frank Herbert's Dune*** (octubre 2001) nos traslada al mundo de los gusanos de arena y reciclado de líquidos para mostrarnos el ambiente de la novela. Por último un *arcade*, ***Mega Race 3*** (octubre 2001), de naves a alta velocidad sobre pistas serpenteantes con tres modos de juego simultáneos.





Videocámara DV - Thomson

Manuel Arenas

Videocámara digital THOMSON VMD170

Una máquina de grabar

Parece increíble cuánta tecnología es capaz de empaquetarse en un dispositivo tan diminuto como una cámara DV. Pero nada mejor que las pruebas tangibles y palpables, como la **VDM170** de **Thomson**, para comprobar que se trata de una atractiva realidad.

Su tamaño es tan reducido que puede manejarse con una sola mano la mayor parte del tiempo. Lo mejor, aún así, será recordar la localización de cada botón para evitar tener que estar mirando las serigrafías a cada momento, y desviando por tanto, la atención del objeto o sujeto que se esté grabando. Su peso es también reducido, de manera que es posible llevarla consigo a todas partes sin que resulte una molestia, a lo que hay que sumar una empuñadura sumamente ergonómica y resistente. La duración de las baterías, otro de los aspectos más delicados que hay que considerar a la hora de adquirir una cámara, es bastante prolongada. De este modo, si se dosifica su empleo, puede alcanzar una jornada de grabación entera. Lo más recomendable, como siempre, será no abusar de la fabulosa pantalla TFT incorporada, y emplear el nítido visor «óptico» allí donde sea posible.

Las posibilidades a nivel de electrónica no se quedan atrás en



http://www.thomson-europe.com

PVP-R: 349.900 Ptas

DVD - Philips

DVD 722 SILVER

La posibilidad de conectar un subwoofer al propio DVD es su principal ventaja

Después de anunciar su salida hace varios meses, y tras probarlo a fondo en la redacción, lo más destacado de este DVD es su compatibilidad con el formato MP3 y, sobre todo, la posibilidad de conectarlo a un *subwoofer* directamente desde el DVD, lo que proporciona una calidad de audio más que suficiente si no se dispone de un equipo de sonido Dolby Digital. La calidad de los materiales es excelente, desde el mecanismo hidráulico de apertura del lector hasta todos los botones. Es capaz de retomar la reproducción de hasta 5 DVDs desde el momento preciso en que fue parada, y el mando a distancia es pequeño pero incorpora todas las funciones. Su diseño es moderno, funcional y su display de fácil lectura, y además su precio es, por prestaciones, de lo mejor del mercado.

http://www.philips.es

PVP-R: 59.900 Ptas.

La facilidad de manejo, su poco peso, ergonomía y atractivo diseño se complementan con sus extraordinarias prestaciones. Posee un zoom de 200X (a partir de 40X es digital).



ningún caso y permiten disfrutar de todos los avances tecnológicos disponibles para este tipo de dispositivos. La integración de un lector/grabador de tarjetas MMC (*MultiMedia Card*) junto con una tarjeta de 16 MB, aumentan significativamente las posibilidades de la **VDM170**. Así, se pueden capturar instantáneas con resoluciones de hasta 1.024x768 puntos directamente en la tarjeta de memoria, o almacenar en ella secuencias de vídeo en un formato especialmente pensado para su envío mediante correo electrónico. Incluso es posible grabar archivos en formato MP3 en la misma tarjeta, que luego se podrán usar para proporcionar música ambiente a las grabaciones en tiempo sobre el terreno.
Las posibilidades artísticas de esta cámara DV de **Thomson** son también muy numerosas. Se pueden capturar secuencias para el recuerdo con una calidad muy elevada gracias a la tecnología *Chroma Pro Digital*, que ofrece una resolución de imagen mejorada con hasta 520 líneas de resolución horizontal, y a la nítida y precisa óptica de sus lentes. También se pueden definir los modos de transición entre cortes, o los efectos artísticos más apropiados para reforzar el dramatismo o la intensidad de una grabación en el mismo instante en el que se está filmando. El *zoom* de hasta 200x también permitirá jugar con la cercanía y la lejanía de los motivos registrados de un modo natural e intuitivo.
Una vez realizadas las grabaciones, las posibilidades para editarlas o transferirlas a otros formatos son también uno de los puntos fuertes de este modelo de gama alta de **Thomson**. Junto con una tarjeta *FireWire*, los cables y el *software* necesario para trabajar en el ordenador con el material audiovisual, se entrega también un accesorio para conectar la cámara a través del puerto USB. En ese mismo accesorio se incluye un conector SVHS a modo de entrada de vídeo analógico y un conector para controlar las funciones de edición. Una vez procesada toda la información en el ordenador, editadas las secuencias, añadidos títulos, transiciones, etcétera, se puede enviar todo el material de nuevo a la cinta gracias a la bidireccionalidad de la toma IEE1394.
En resumidas cuentas, la **VMD170** es la solución ideal para quienes deseen tener un control total sobre el proceso creativo de sus vídeos, aprovechando las ventajas del formato DV frente al VHS y S-VHS convencional y el completo inventario de entradas/salidas que se integran por defecto en este modelo. No en vano, el formato VHS no alcanza ni tan siquiera 300 líneas de resolución horizontal frente a las 520 que se alcanzan en este modelo de **Thomson**. Una joya que vale realmente lo que cuesta.

Regrabadora de CDs- Plextor/DMJ

PLEXWRITER 24/10/40

Es capaz de grabar CD-R a 24X y CD-RW a 10X



Incorpora dos tecnologías de vanguardia: *BurnProof* de **Sanyo** y *PowerRec II* de **Plextor**. La primera soluciona los problemas derivados de la sobrecarga del buffer, previniendo las interrupciones que puedan surgir como consecuencia de la diferencia de velocidad de transmisión entre el ordenador y la regrabadora. La segunda verifica la capacidad y las condiciones de grabación del disco, seleccionando la velocidad óptima de escritura y, por lo tanto, mejorando su fiabilidad.

http://www.dmj.es

PVP-R: 43.200 Ptas

Grabador de CDs doméstico - Thomson

DAR2060

Crea tus propias recopilaciones musicales

Es el compañero ideal del reproductor digital de audio **Lyra**, ya comentado en estas páginas. Permite grabar de forma sencilla un disco CD-R o CD-RW desde cualquier fuente gracias a sus múltiples conectores. Está equipado con dos lectores de CD, uno para reproducir y otro para grabar, que evitan cualquier pérdida de calidad. Incorpora, además, una gran gama de efectos sonoros.



http://www.thomson-europe.com

PVP-R: 89.900 Ptas

Televisor- Thomson

28WX65ES

Con marcos intercambiables



Ya os hemos enseñado algún componente de la gama *Scenium* de **Thomson**. El modelo de la imagen incorpora un lector DVD integrado, tecnología de pantalla extraplana y *Virtual Dolby Surround.* Además, gracias a su sistema de marcos intercambiables *Clip On*, podremos personalizar el televisor con los colores que más se ajusten al lugar en que queramos colocarlo. Hay hasta 8 marcos diferentes.

http://www.thomson-europe.com

PVP-R: 299.900 Ptas

Autorradio con display programable - Pioneer

DEH-P9300R

Personaliza el display de tu autorradio

La principal novedad de este sistema es que, gracias a la tecnología OEL (Orgánica-Electroluminiscente), permite visualizar un salvapantallas personalizado en el *display* del autorradio con imágenes animadas y en 3D a través de un puerto *i-link* Sólo hay que llevar la carátula extraíble y las imágenes deseadas en formato JPG, BMP o AVI al distribuidor oficial. Almacena hasta 5 MB de imágenes.





http://www.pioneer.es

PVP-R: 211.315 Ptas

Autorradio MiniDisc - Panasonic

CQ-MR707

Llévate tus minidiscs al coche

Si el MD es tu formato preferido, no prescindas de él en el coche. Este extraordinario autorradio de alta potencia (4 x 45W) ha sido diseñado para resistir vibraciones, baches y cualquier contingencia. La ranura de introducción se oculta tra la pantalla.



http://www.panasonic.es/azzul

PVP-R: 89.900 Ptas

CD Portátil con radio - Thomson

LAD 1070

A salvo de cualquier golpe

Este vanguardista reproductor de CDs portátil es, además, una fantástica radio digital que permite almacenar hasta 25 sintonías. Incorpora una protección electrónica antichoque de 45 segundos, permite 6 horas de reproducción continua y cuenta con un dispositivo de reducción de nivel de salida en los auriculares.

http://www.thomson-europe.com

PVP-R: Sin confirmar

DVDR 1000

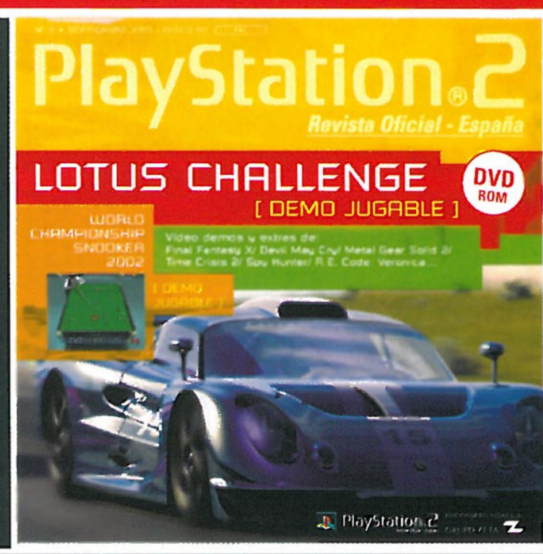
http://www.philips.es

El primer DVDR doméstico

A partir de septiembre, **Philips** pondrá a la venta su esperado grabador doméstico de DVD, el primero de su clase en salir al mercado. Distintas calidades de grabación y compatibilidad con todos los reproductores de DVD del mercado existentes actualmente y venideros, así como con los DVD ROM de PC. Pronto os ofreceremos un análisis completo.



PVP-R: 349.900 Ptas



DVD DEMO [08]

En el DVD que os ofrecemos este mes hallaréis versiones de demostración de dos juegos basados en disciplinas muy diferentes, además de una generosa ración de vídeos y extras.

[DEMO JUGABLE] LOTUS CHALLENGE



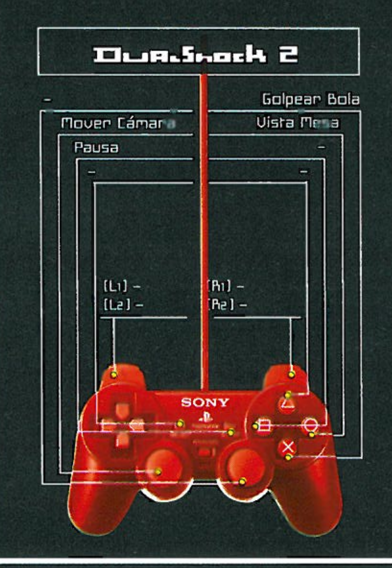


DualShock 2

Acelerar/Frenar – Acelerar
Dirección – Freno de Mano
Pausa – Frenar
Cambiar Hud – Cámara
[L1] Luces – [R1] Vista Trasera
[L2] Bajar Marcha – [R2] Subir Marcha

En esta *demo* conoceréis a fondo una de las escuderías más importantes del mundo, la inglesa Lotus, creadora de alguno de los vehículos más impactantes que hayáis visto. Podréis deleitaros a bordo de uno de sus últimos prototipos compitiendo en una carrera rápida en su circuito de pruebas. Una característica importante es la elección del tipo de control, ya que en este juego se ponen a vuestra disposición tres diferentes, basados en la conducción real de los coches de esta marca. Velocidad y un entorno gráfico de lo más cuidado que podréis comprobar vosotros mismos.

[DEMO JUGABLE] W.C. SNOOKER 2002



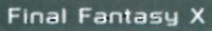


Un juego tan poco conocido en **España** como el *snooker* os será mucho más familiar a partir de ahora gracias a este título, que os propone una partida entre los mejores jugadores del mundo. Seguro que después váis directos a por el taco de madera.

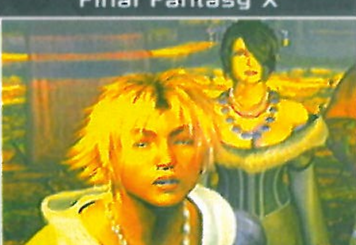
VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Devil May Cry





Final Fantasy X



Spy Hunter



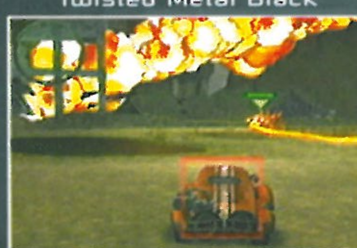
R.E. Code: Veronica



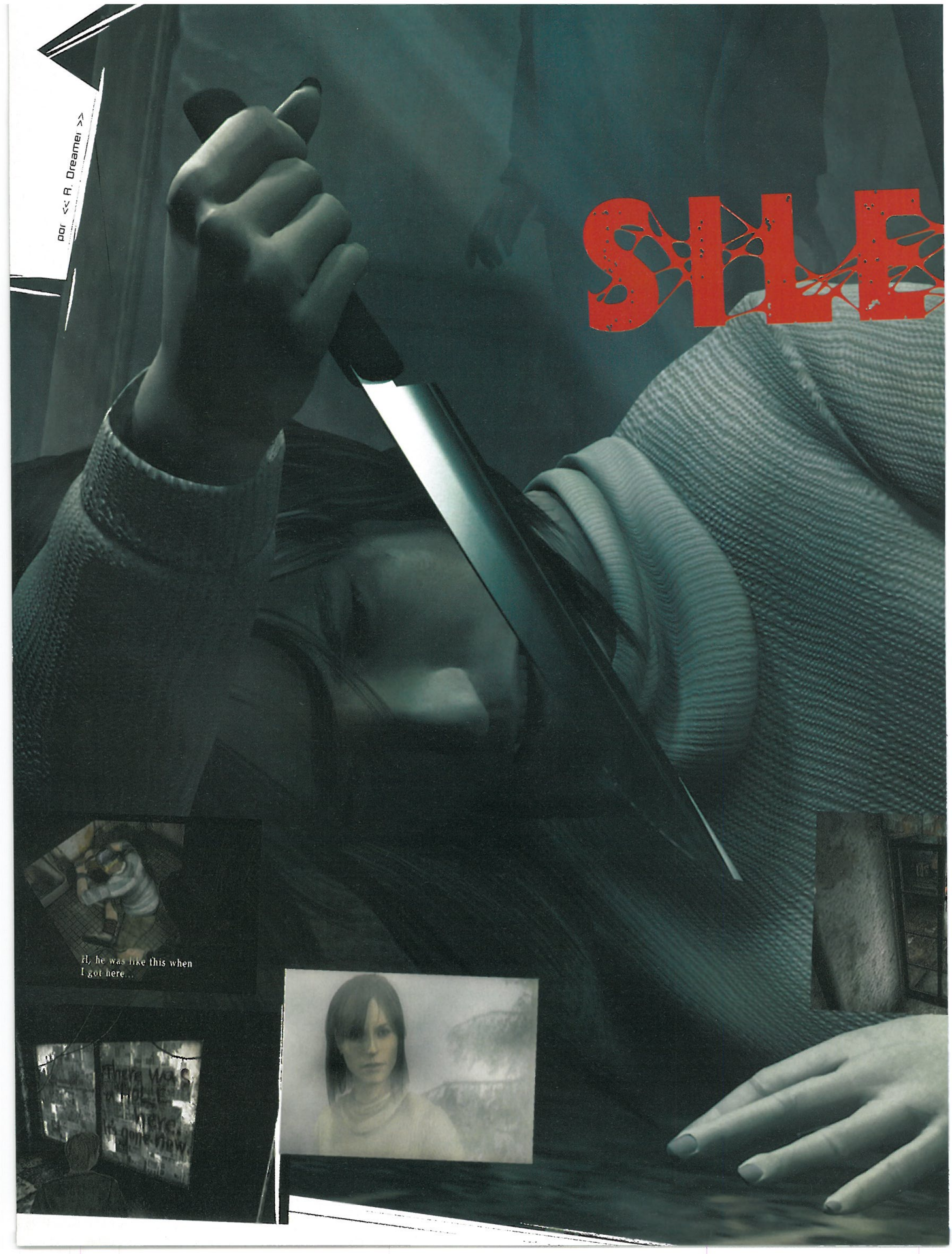
Tony Hawk's 3



Twisted Metal Black



Este mes os avanzamos, en la sección de vídeos y extras de nuestro DVD, imágenes de algunos de los títulos que aparecerán próximamante en el mercado para **PS2** y, que a buen seguro, serán auténticos bombazos. Juegos de la talla de ***Final Fantasy X***, cuya belleza gráfica os dejará sin aliento, el no menos impresionante ***Metal Gear Solid 2***, ***Spy Hunter***, el clásico que vuelve con más fuerza o la última entrega de ***Twisted Metal***.


por << R. Dreamer >>
SILE
H, he was like this when
I got here...
There was
a HOLE
here.
It's gone now.



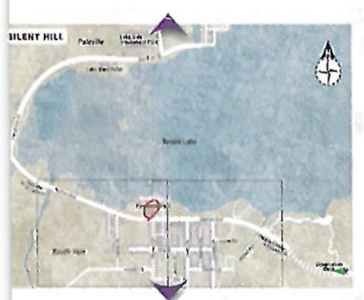
Una producción de Team Silent

Los maestros del Survival Horror vuelven a la carga. En una demo de tres horas hemos sido testigos del impresionante apartado gráfico y la impecable atmósfera de angustia de su nueva criatura, que ya ha dejado huella en este pobre redactor. Que dios nos ampare, llega Silent Hill 2.

Las primeras impresiones suelen ser bastante acertadas o al menos eso dicen. Hasta la fecha, tenía mis dudas respecto a la nueva entrega de *Silent Hill*. Mientras que **Hideo Kojima** ha realizado un trabajo admirable aportando novedades en el terreno de la Inteligencia Artificial que hacen de *Metal Gear Solid 2* uno de los títulos más innovadores en jugabilidad, en el pasado **E3** y después de hablar con los responsables de ***SH2***, quedó claro que este tipo de innovaciones no habían entrado dentro de sus planes. Finalmente, habían decidido mantener la misma estructura y mecánica de juego que pudimos disfrutar en la primera parte. Y así pude comprobarlo durante escasos minutos con la versión jugable del *stand* de **Konami**. Sin embargo, aquel no era el lugar más apropiado para apreciar las exquisiteces de ***Silent Hill 2***. El ruido ensordecedor y la claridad apenas me permitieron valorarlo en su justa medida. Y es que ***Silent Hill 2*** es un juego que basa su éxito en las emociones que transmite al jugador, y si en la primera parte funcionó, por qué deberían alterar el núcleo de su esencia. **Team Silent** se ha limitado a potenciarlo al máximo utilizando las capacidades del *hardware* de **PlayStation 2**.

Durante la presentación oficial del mes pasado, en las cercanías de **París**, donde jugamos en un viejo caserón con una *demo* que incluia tres escenarios, estuvimos más cerca de captar las sensaciones que ***Silent Hill 2*** es capaz de producir. Ahora, que por fin he podido disfrutar a solas y tranquilamente con una nueva versión, cercana a las tres horas de juego, puedo asegurar que he vuelto a ser víctima de la maldición de *Silent Hill*. El paso de **PSone** a **PlayStation 2** nos ofrece un realismo sobrecogedor hasta límites insospechados. Atrás quedaron los amasijos de polígonos que daban vida a unos monstruos bastante simples, casi irrisorios. El grado de detalle alcanzado con estos seres en ***Silent Hill 2*** no es apto para cardiacos. Uno de los objetivos

El sendero de la orilla del lago conduce a James hasta el brocal de un pozo. Cuando mira en su interior verá un cuadrado rojo. El primer punto para guardar partida.





Este es el mapa de Silent Hill. En todos los que hallemos podremos hacer zoom pulsando el botón X, para no perder detalle.

de **Team Silent** ha sido humanizar las criaturas infernales que pueblan **Silent Hill**. Es muy posible confundirlas con una persona en la espesa bruma que cubre la ciudad, pero al acercarnos contemplaremos el horror que las mentes de los creadores han modelado en lo que parecía una figura humana. Cuerpos sin brazos que parecen cubiertos por una membrana pegajosa. Troncos que en la parte superior también tienen piernas o algo parecido, ya que carecen de pies. Y todas las criaturas grotescas que aún no hemos visto, como las enfermeras y los jefes finales. Pero las sorpresas del apartado gráfico de ***Silent Hill 2*** no terminan aquí. También se han tenido en cuenta otro tipo de detalles. **James** dejará un rastro de huellas de sangre después de cargarse a uno de los bichos que le atormentan durante todo el juego. Las secuencias (tanto generadas por la consola como de vídeo), qué vamos a decir de ellas, pues es donde podremos apreciar con todo detalle los rostros y estados de ánimo de los personajes de ***Silent Hill 2***. La mejor forma de comprenderlos e incluso de intentar adivinar quiénes son de fiar antes de que el desarrollo de la aventura termine por desvelarnos sus intenciones. Pero uno de los efectos más alucinantes es la niebla. Gracias al potencial gráfico de **PS2** se ha conseguido recrearla de una forma tan real que casi es posible sentir su paso mientras se desplaza suavemente por el escena-

‹*Silent Hill 2* despliega un cúmulo de sensaciones que terminan arrollando al jugador›



Un maniquí tiene colgada una linterna. Útil para encontrar objetos, pero permanece atento a donde dirige la mirada James, porque seguro que hay algún objeto interesante.



De pesadilla



Team Silent ha dado vida a los seres más grotescos y desagradables de la historia del videojuego. Su aspecto y los sonidos que emiten estarán angustiándonos toda la aventura. Aquí están los que hemos encontrado jugando con la *demo* y las sucesoras de las temibles enfermeras.

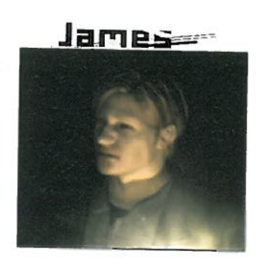




El inventario de Silent Hill 2 es prácticamente similar al de la primera entrega. Los objetos muestran ahora más detalle.

rio. Lo que sirvió en la primera entrega para que el motor 3D se moviera con fluidez, acabó convirtiéndose en uno de los elementos clave del juego. Escuchar un quejido y no saber de dónde procede o vislumbrar una silueta deforme entre los jirones de niebla es lo que aumentaba la tensión de la aventura como nunca antes lo había hecho otro juego. Algo similar ocurre en las zonas oscuras, con un espectacular efecto luminoso para la linterna que nos abre paso entre las sombras y, por supuesto, con la radio que también hace acto de presencia en esta parte. Su zumbido volverá a ponernos en alerta anunciando la presencia de enemigos en las cercanías. Mientras que en la saga *Resident Evil* hemos sido víctimas de algún que otro susto (que incluso podía hacernos saltar de la silla) nunca hemos llegado a sentirnos tan agobiados como adentrándonos en la misteriosa ciudad de **Silent Hill**. Y no sólo el brillante apartado gráfico es el culpable de una atmósfera tan asfixiante. Sin duda, uno de los principales aciertos de la primera entrega fue el sonido. ***Silent Hill 2***, por lo poco que hemos podido escuchar hasta la fecha, sigue el mismo camino. La melodía de guitarra que

James



Viaja a **Silent Hill** con la esperanza de encontrar a su mujer fallecida tres años antes. Su única pista es una carta enviada por ella.

Mary



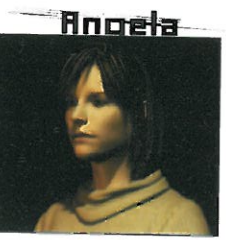
La esposa de **James**. Aparece en una grabación de vídeo recordando su estancia en **Silent Hill**, sin duda, poco antes de perder la vida.

Maria



El personaje más enigmático tiene hechizado a **James**. El notable parecido con su mujer se convierte en un misterio que será resuelto al final.

Angela



Aparentemente normal, cuando **James** la encuentra en los apartamentos, Angela se comporta de forma desequilibrada. Busca a su madre.

Laura



A pesar de su aspecto inocente, esta niña se comporta groseramente con **James**, combinando canciones infantiles con insultos.

Eddie



Tampoco parece tener muy bien la azotea. En una de sus escenas estelares aparece apuntándose con una pistola a la cabeza y asegurando que matar a una persona es fácil.





Una ciudad fantasma

Qué o quiénes han convertido el paradisiaco complejo turístico de **Silent Hill** en una ciudad que parece sacada de tus peores pesadillas. Nadie lo sabe, pero el aspecto que presentan sus calles no es que invite a pasear tranquilamente.

‹La tecnología *S-Force* de Sony lleva el sonido 3D a *SH2* en un equipo estéreo›

sirve de fondo a la *intro* de la *demo*, me trae al recuerdo la primera vez que mis oídos quedaron impactados con el tema de la *intro* de *SH*. Las notas salidas de la guitarra de **Akira Yamaoke** (Director de Sonido) en esta ocasión, destilan melancolía, angustia y la sensación de que algo terrible está a punto de ocurrir. Sin embargo, dentro del juego nos hemos visto sorprendidos por los silencios y suaves ruidos de fondo junto a discordantes, aunque suaves, composiciones que casi pasan desapercibidas. No sabemos si ocurrirá lo mismo en la versión final o, quizá, de esta forma los efectos de sonido cobran un mayor protagonismo. Al menos así lo he experimentado en la *demo*. Cuando **James** se hallaba cerca de un monstruo, se me ponía la piel de gallina al escuchar sus horrendos alaridos. O al percibir un sonido acuoso mientras reptan por el suelo de forma frenética, como si acabáramos de aplastar una cucaracha. Pero una de las principales novedades del juego es que **Team Silent** ha empleado una tecnología de **Sony** llamada *S-Force*. Gracias a ella, podremos disfrutar de un sistema de sonido envolvente en un equipo o televisor estéreo. Imaginad lo que puede suponer jugar a oscuras a ***Silent Hill 2*** y escuchar por detrás las pisadas de una de las criaturas. Sin duda, el último detalle para que este título nos estremezca de los pies a la cabeza.

Se ha rumoreado si ***Silent Hill 2*** va a tener alguna conexión argumental con la aventura de la primera parte.

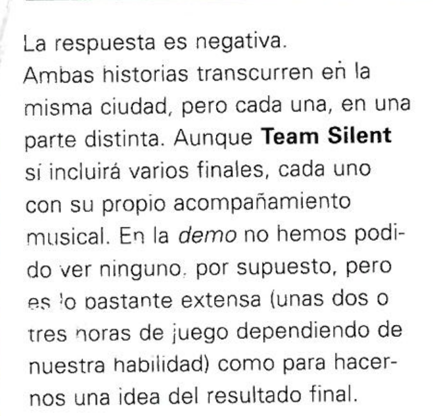
Silent Hill 2 hace uso de ángulos de cámara torcidos, para darle un mayor toque de suspense a algunas escenas, como cuando James ve a Angela.





‹Los monstruos de *SH2* presentan un aspecto tan real que da miedo verlos›

La respuesta es negativa. Ambas historias transcurren en la misma ciudad, pero cada una, en una parte distinta. Aunque **Team Silent** sí incluirá varios finales, cada uno con su propio acompañamiento musical. En la *demo* no hemos podido ver ninguno, por supuesto, pero es lo bastante extensa (unas dos o tres horas de juego dependiendo de nuestra habilidad) como para hacernos una idea del resultado final.





Hemos echado en falta un paso del mundo normal al de pesadilla (como en el primer capítulo), aunque **Team Silent** asegura que el extraño fenómeno también ocurrirá en ***Silent Hill 2***. La versión que tenemos en nuestras manos permite elegir entre los idiomas inglés y japonés. **Konami** no va a doblar el juego y todavía no sabemos si la edición PAL incluirá textos en castellano, pero continuaremos rezando para que ésto ocurra. En lo que se refiere al argumento, parece que la *demo* se sitúa al

Enigmas

Siguiendo el estilo de la primera parte, nos encontraremos con interesantes *puzzles*. En esta *demo*, un poema es la clave para situar tres monedas en su lugar correspondiente de cinco huecos y así obtener la llave de una habitación.



Armas

En la *demo* hemos utilizado una barra metálica y una pistola para dar cuenta de los monstruos. Más adelante, **James** también encontrará una escopeta, sin duda mucho más efectiva que las dos armas anteriores, ante bichos de más entidad.

En la red

Konami ha preparado la página web oficial de ***Silent Hill 2***. Por ahora apenas tiene información, el argumento y los personajes. ¡Ah! y está en inglés. La dirección es: www.konamityo.com/sh2/index.html

‹Team Silent ha dado vida a la aventura más terrorífica de la historia del videojuego›



comienzo del juego. **James** se encuentra en unos servicios. Tras mirarse en el espejo sale al exterior y mientras su mirada se pierde en el lago Toruka, recuerda la carta que ha recibido de su mujer. Le pide que vaya a buscarla a **Silent Hill**, pero ella está muerta desde hace 3 años. Aún así, mantiene la esperanza de encontrarla en el complejo turístico donde pasaron tan buenos momentos. Sin embargo, la carretera para entrar en la ciudad está cortada y tiene que seguir un sendero junto a la orilla que se adentra en la niebla. Éste le conduce al cementerio donde se encuentra con **Angela**, el primer personaje secundario del juego. La mujer está buscando a su madre y le advierte de que algo extraño ocurre en **Silent Hill**. Así lo comprueba **James** al adentrarse en las calles. Cadáveres, grotescos monstruos y calles cortadas comienzan a intranquilizar al protagonista. Finalmente, entra en un edificio de apartamentos donde transcurre la mayor parte de la acción. El lanzamiento del juego está previsto para el próximo mes de noviembre. Se rumorea que **Konami** va a sacar un *pack* especial con el juego y la banda sonora. Esperemos que llegue **Europa**.

En el cementerio, James descubre a una mujer que está buscando a su madre en Silent Hill. Ella le advierte de que algo extraño sucede en la ciudad.


XGIII.
EXTREME G RACING
CURVAS PELIGROSAS
HEEL
TALON
¡SÉ EL MÁS RÁPIDO Y HAZTE CON TU CAMISETA!
MÁS INFORMACIÓN EN LA TARJETA DE REGISTRO INCLUIDA EN EL JUEGO
Promoción válida hasta el 31 de septiembre
www.ACCLAIM.com
Acclaim
aDeSe +13
STORM
EXTREME G 3 III° and Acclaim Entertainment
© 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved
PlayStation 2
MINISTRY OF SOUND

L.A. Press Tour 2001

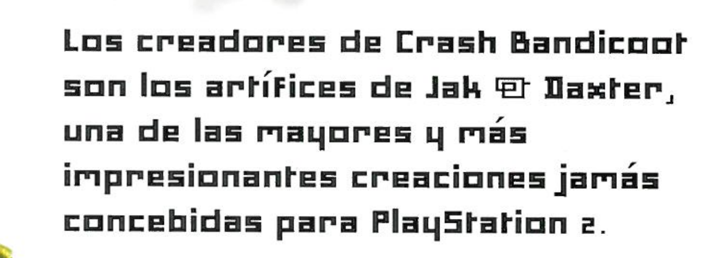
Sony Computer Entertainment

Un año más, **Sony C.E.** nos invitó a ver los títulos más importantes que se están desarrollando en **Estados Unidos.** Con ***Jak & Daxter*** como lanzamiento estelar, seguido muy de cerca de la avalancha de juegos que están preparando los programadores de **Disney**, la semana que pasamos afincados en **Sunset Boulevard** será inolvidable... hasta el año que viene.



- Jak & Daxter
- Drakan II
- Syphon Filter 3

- Monsters Inc.
- Peter Pan
- Treasure Planet
- Atlantis
- Lilo & Stitch



Los creadores de Crash Bandicoot son los artífices de Jak & Daxter, una de las mayores y más impresionantes creaciones jamás concebidas para PlayStation 2.

Tras la creación de *Crash Team Racing* para **PSone**, los programadores de **Naughty Dog** han estado investigando el *hardware* de **PlayStation 2** y desarrollando esta maravilla lúdica denominada ***Jak & Daxter***. Claramente inspirados en títulos como *Mario 64* o *Banjo-Kazooie*, **Jason Rubin** y su pequeña, pero experimentada hueste de programadores han creado un gigantesco mundo virtual tridimensional por el que, encarnando a **Jak** y con la ayuda de su compañero **Daxter** (transformado en una especie de comadreja), nos moveremos a nuestras anchas. En busca de las fuentes de energía (principal objetivo del juego), cruzaremos un total de 12 inmensos niveles de variada ambientación y geometría (desde los



Los desarrolladores



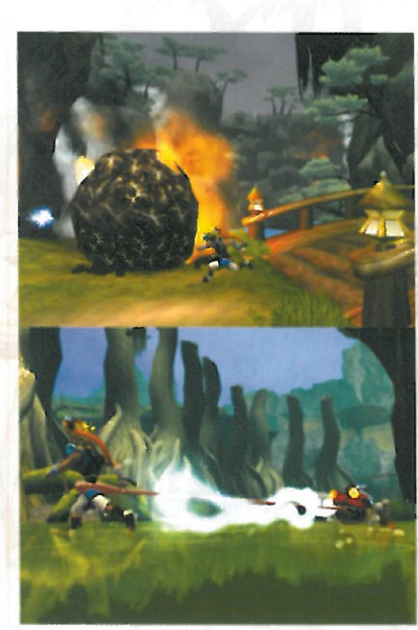
Jason Rubin y **Andy Gavin**, copresidentes de **Naughty Dog** y directores del proyecto ***Jak & Daxter***, resolvieron alguna que otra duda que teníamos y nos hablaron de lo complicado que había sido cumplir ciertos objetivos. Nos dejaron bien claro por qué no habían utilizado a **Crash** para este título. **Crash** había sido diseñado para **PSone**, le habían dado un color chillón para diferenciarlo del entorno, le habían puesto guantes para que se vieran con detalle los movimientos de sus manos y habían modelado la cabeza desproporcionada para que, con la baja resolución de **PSone**, pudiéramos apreciar sus expresiones. Ahora querían hacer un personaje estilizado, con un pelo que se mueve con el aire, con una hombrera que reflejase el entorno... También nos aclararon el por qué de incluir dos personajes en uno. Querían mantener el tono humorístico de *Crash Bandicoot* (tarea que desempeña **Daxter**) a la vez que pudieran introducir el arquetipo de héroe con **Jak**. Tras la visita a las oficinas, **Rubin** nos invitó a una bar-bacoa en su casa, detalle que desde aquí agradezco.



Dos de los programadores de Naughty Dog trabajando a destajo. Y es que el título tiene que estar acabado antes de Navidades.

pequeños poblados hasta la **Isla de la Niebla**), que no se encuentran separados entre sí de ningún modo. Tan sólo ciertas tareas nos darán acceso eventual a las diferentes zonas. Ni puertas, ni transportadores ni, lo más importante, cargas, nos separan de visitar cualquier punto del mundo de ***Jak & Daxter***. En esos 12 niveles tendremos la oportunidad de jugar ocho diferentes minijuegos y de utilizar un par de vehículos diferentes para movernos por el mapeado. El hecho de carecer de cargas (teniendo en cuenta la inmensa extensión de terreno), no es la única proeza técnica que la gente de **Naughty Dog** ha conseguido, pues también está el hecho de mostrar todo el mapeado en todo momento (podemos subirnos a una zona alta y veremos todo desde allí), el detalle con el que están creados todos los personajes (el primer **Crash** de **PSone** estaba formado por 500 polígonos y **Jak** está formado por 4.000), el motor gráfico se encarga de enfocar o desenfocar detalles del escenario (eliminando así la formación de *Jaggies* en ciertas zonas), etc. Aún faltan cientos de detalles de ***Jak & Daxter***, pero quizá el mejor momento para desvelarlos sea en la PreTest que os mostraremos el número que viene.

‹Jak & Daxter, la nueva generación de plataformas›







Drakan: The Ancients' Gates

Tras la creación del primer Drakan para PC, los programadores de Surreal Software hacen cabalgar a Rynn sobre su inmenso dragón en el hardware de PlayStation 2.

Tras el éxito cosechado con el primer *Drakan*, los programadores de **Surreal Software** han portado su potente motor gráfico a **PS2**, aprovechando una gran cantidad de mejoras que el *hardware* de los 128 *bits* de **Sony** es capaz de ofrecer. ***Drakan: The Ancients' Gates*** podría definirse como una mezcla de aventura, *arcade* y *RPG*, ya que incluye un desarrollo similar a *Zelda* en lo que a tareas se refiere. Nos da la posibilidad de aumentar nuestras habilidades por medio de un sistema de puntos de experiencia y podremos defendernos y atacar a nuestros enemigos mediante armas como espadas, hachas o martillos, utilizando arcos y flechas de diferentes tipos o hechizos mágicos. La nota original más importante del título de **Surreal** es la posibilidad de utilizar a **Arokh**, el dragón, como transporte y como defensa, ya que sobrevolando las tierras de **Drakan** montado en él tendremos la posibilidad de desencadenar ataques y, cuando se encuentre cerca de nosotros, atacará a nuestros enemigos si lo cree necesario. El juego está compuesto por cinco zonas principales increíblemente detalladas, donde visitaremos lugares como el poblado, los pantanos o las tierras árticas y en los que encontraremos diferentes tipos de enemigos (algunos de ellos realmente gigantescos). Según sus programadores, más de 30 horas de juego aguardan nuestra llegada a las tierras de **Drakan** y la liberación de los espíritus de los dragones.



En la pantalla podéis ver a Rynn, la heroína del juego, junto a su inseparable y fiel dragón, el imponente Arokh.

‹*Drakan: TAG* mezcla a partes iguales dosis de aventura, *RPG* y acción en un detallado entorno 3D›





Gryphon Knight

Estos son algunos de los preciosos bocetos creados para el juego. En la foto, uno de los momentos de la presentación de Drakan: TAG.









Syphon Filter 3

Gabriel Logan y su inseparable compañera Lian Xing se unen por última vez en PSone para acabar con el virus Syphon Filter.



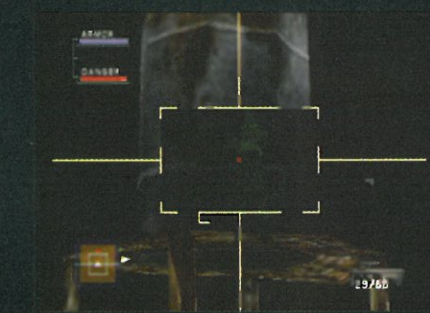





Cuando los programadores de **Syphon Filter 3** anunciaron su inminente aparición, todas las miradas se posaron, erróneamente, sobre **PlayStation 2**, porque la última aparición (en teoría) de **Gabe** y **Lian** tendrá lugar en los 32 *bits* de **Sony**. **Mike Chrzanowsky**, encargado del diseño de títulos como *Thief II*, es la persona encargada de llevar a buen puerto el proyecto y, por lo que vimos en **L.A.**, no parece que vaya a tener muchos problemas para lograrlo. En esta nueva entrega de ***SF*** se repiten los esquemas que convirtieron las dos anteriores entregas en un éxito, aunque en esta ocasión se ha cuidado mucho más el guión (haciéndolo más profundo e incluyendo «*flashbacks* jugables»), se ha incrementado la I.A. de los personajes, se han añadido nuevas armas como el rifle *Steyr AUG* (que nos permitirá ver y eliminar enemigos a través de las paredes) y el desarrollo es menos lineal que en *SF1* o *SF2*. La novedad más importante es la inclusión de una buena cantidad de mini-juegos y varios modos para dos jugadores. Entre los mini-juegos encontraremos *Assasin*, *Terminator* o *Thief* y, para dos jugadores, hasta una modalidad de juego cooperativo.



Con el nuevo rifle Steyr AUG podremos ver y eliminar a nuestros enemigos a través de las paredes sin apenas alertarles.



‹El diseñador de *SF3* probó las armas reales antes de incluirlas en el juego›



Mike Chrzanowsky, diseñador de la tercera entrega de Syphon Filter, nos mostró muchos de los detalles del juego y respondió todas nuestras dudas sobre el título.









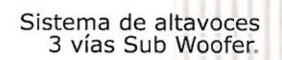








300 Watios PMPO.



Sistema de altavoces
3 vías Sub Woofer.

Compatibles también con,
Walkman, Discman,
Lector de CD, DVD, etc.

Control de
volumen y bajos.

Adaptador
de corriente incluido.



ALTAVOCES SOUND STATION 2







GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos,
2 juegos y 2 memorias.

DVD
REMOTE CONTROL

Con puerto para Control Pad.

GAMES STATION 3

Capacidad para 12 películas/juegos
y 9 memorias.







Sony nos llevó a los estudios de animación de Disney, donde nos mostraron sus títulos en desarrollo.



Disney·PIXAR MONSTERS, INC.

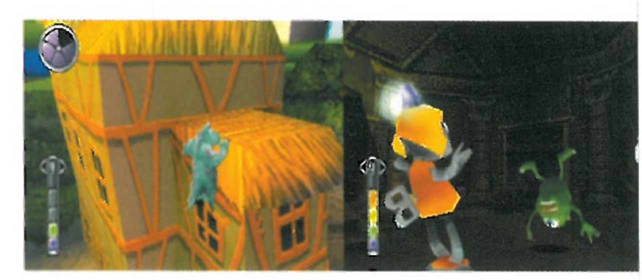
La nueva creación de Pixar nos hará ver el mundo de los «monstruos del armario» desde el otro lado de la puerta.





En el mundo de los monstruos que salen del armario, la energía sólo sale de un sitio: de los gritos de los niños. Todo va bien para el mejor empleado de ***Monsters Inc.***, **James** «Sulley» **Sullivan** y su amigo **Mike Wazowsky**, hasta que una pequeña niña, que no teme a los monstruos, se introduce en su mundo a través del armario. Así comienza la nueva e hilarante creación de **Pixar** (artífices de *films* como *Toy Story* o *Bichos!*), que servirá como base argumental para un nuevo título en desarrollo para **PSone** que se llamará *Monsters Inc.: Monster Academy*. El argumento del juego nos colocará en un tiempo pasado al del *film*, a modo de precuela, ya que tendremos que dar la talla en la academia antes de incorporarnos a la plantilla de ***Monsters Inc.*** Podremos jugar como **Mike** o como **James** y nuestro principal objetivo será buscar y asustar a unos androides con aspecto de niño que están repartidos por un escenario tridimensional.





«Una niña es capaz de asustar a los monstruos»



¿Una pequeña hawaiana amiga de un experimento genético?

Así se nos plantea el argumento de ***Lilo & Stitch***, un *film* aparecido en **USA**, en el que una niña encuentra como único amigo a «Experimento 626». Aparecerán dos títulos basados en el *film*, uno para **PSone** (*Trouble in Paradise*) y otro para **PS2** (Stitch On The Loose).





Regresa junto al inolvidable Peter Pan al mágico país de Nunca Jamás.

Creado por el equipo de animadores encargados de las series de animación **Disney** para TV. Esta continuación de la famosa película *Peter Pan* también tendrá su réplica en forma de videojuego. Tanto **PS2** como **PSone** poseerán una versión del juego, la primera en forma de plataformas/aventura tridimensional con libertad total de movimiento y la segunda con un desarrollo bidimensional y un aspecto tridimensional (al estilo de *Hercules* para **PSone**).



Treasure Planet

Viaje intergaláctico en busca de la famosa Isla del Tesoro

Claramente inspirado en la novela de **R. L. Stevenson**, el filme *Treasure Planet* servirá como inspiración a sendas versiones para consola (**PSone** y **PS2**), en las que tomaremos el papel de **Jim Hawkins** en su búsqueda por un inmenso tesoro, guiado por el, esta vez, cocinero **John Silver**.



Disney's
ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

Acompaña a Milo, Kida, Mole, Vinny y Audrey en su búsqueda por la ciudad de Atlantis



Gracias al descubrimiento de un viejo libro, un grupo de exploradores llega hasta la ciudad perdida de **Atlantis**, protegida bajo el agua gracias al Cristal Viviente. El título de **Sony**, exclusivo para **PSone**, nos pondrá en la piel de estos cinco exploradores (que deberemos intercambiar para cruzar determinados obstáculos) en un detallado entorno tridimensional, en la búsqueda y posterior protección de **Atlantis**.

Graba la música de la red en tu MiniDisc









Primera regla: viaja ligero. Por eso, Blythe ama su MiniDisc Walkman MZ-R900 de Sony. Guapo, pequeño y ligero. Con él, Blythe baja las canciones de la red y las graba directamente desde su PC al MiniDisc*. Y con el MDLP (función larga duración del MiniDisc) puede grabar digitalmente más de cinco horas de música en un sólo MiniDisc. Ya no existe ninguna razón para parar la música...

go create

www.sony.es

SONY

BATMAN VENGEANCE

Ubi Soft: Forja d

El pasado 27 de julio en Montreal [Canadá], tuvo lugar la presentación mundial de dos de los lanzamientos más importantes de Ubi Soft para este año: Batman Vengeance y Tarzan Freeride. Por supuesto, nosotros estuvimos allí.

por << Nemesis >>

Un viaje largo y accidentado, pero que sin duda mereció la pena por conocer *in situ* cómo se ultima la programación y desarrollo de ***Tarzan Freeride*** y, sobre todo, para ver y jugar con ***Batman Vengeance***, quizá el mejor juego de consola protagonizado por el superhéroe de **DC** hasta la fecha. La agenda de actividades comenzó la mañana del mismo 27 de julio, con dos conferencias a cargo de los equipos responsables de sendos juegos. Por la tarde, tuvimos la oportu-

Los indómitos chicos de la prensa rodean a Natalia García de Leániz, Media & PR Manager de Ubi Soft, momentos antes de embarcar en una chalupa rumbo a los rápidos del río St Lawrence.





TARZAN FREERIDE

e héroes

nidad de disfrutar de la compañía de **Pierre Rivest** (*Lead Game Designer* de ***Batman Vengeance***) y **Catherine Roy** (productora de ***Tarzan Freeride***), que nos mostraron en persona las más que evidentes excelencias de sus respectivas creaciones, todo ello en las oficinas de **Ubi Soft** en **Montreal**. Una cena ambientada a lo **Batman** (que duró unas cuatro horas gracias a la «diligencia» de los camareros), puso el broche final a la jornada. Al día siguiente, tocó el plato fuerte: un paseo por los rápidos del río St. Lawrence, que pretendía reproducir las emocionantes fases del río de ***Tarzan Freeride***. Salvo un par de incidentes aislados (un par de periodistas alemanes ahogados y un belga mordido por una perca), el paseo concluyó felizmente con todos calados hasta los huesos.

Ubi Soft Montreal

Lasede de **Ubi Soft** en **Montreal**, un descomunal complejo de varias plantas, fue el escenario elegido para mostrar a la prensa internacional cómo se dan los últimos toques a ***Tarzan Freeride*** y ***Batman Vengeance***. El propio diseñador de este último, **Pierre Rivest**, nos desveló algunos detalles sobre su programación. Ambos juegos han sido creados a partir de un nuevo motor gráfico, el *Open Space 1.2* (evolución del *engine* de *Cuac Attack*) que permite sombras más dinámicas y libera más memoria para dedicarla a otros elementos, entre otras cosas, como la música...





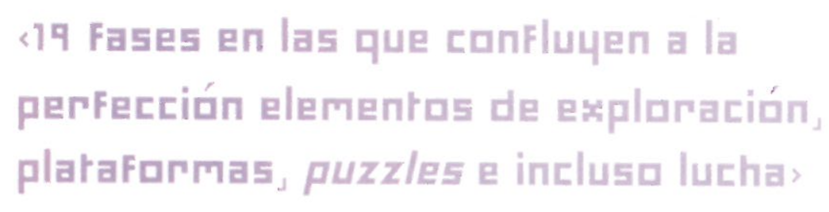
Los cerca de dos años que ha llevado desarrollar ***Batman Vengeance*** han merecido la pena. Es la conclusión a la que se llega al ver en acción al protagonista (dotado de 500 animaciones diferentes) y su capa (el más realista pedazo de tela creado hasta la fecha, de cuya creación se encargó un solo programador durante 10 meses). Trasladar el universo 2D de la ya mítica serie de animación de la **Warner** al mundo de las tres dimensiones no era tarea fácil (tan sólo hay que recordar aquel desastre llamado *Batman Of The Future*), pero *Vengeance* es diferente. Desde el año 1994, cuando **Konami** nos deleitó con *The Adventures of Batman & Robin* para **SNES**, no se había conocido en ninguna consola una adaptación mejor de las aventuras del personaje creado por **Bob Kane**. El juego mezcla elementos de exploración, plataformas, lucha y algún que otro *puzzle* para crear una experiencia casi cinematográfica. No en vano, ***Batman Vengeance*** incorpora sonido *Dolby Digital 5.1*, cerca de 40 minutos de *intros* (algunas generadas por el propio *engine* y otras de vídeo) y todas las voces originales de

‹Vengeance es sencillamente el mejor juego para consola basado en Batman creado hasta el momento›

Por cielo y tierra

En dos momentos puntuales, **Batman** echará mano de dos de sus más conocidos artilugios: el «BatPlane» y el «BatMovile». La fase del primero es un *shoot'em-up* donde perseguirás a la nave de **Mr. Freeze**. Con el «BatMovile», circularás a toda velocidad mientras tomas las curvas con un arpón, como en el *film* de **Tim Burton**.

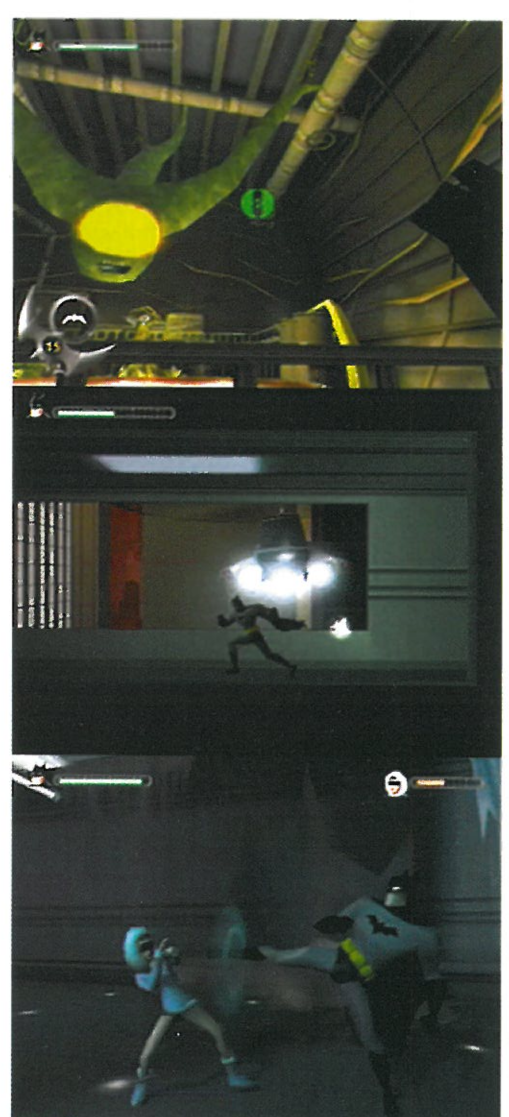


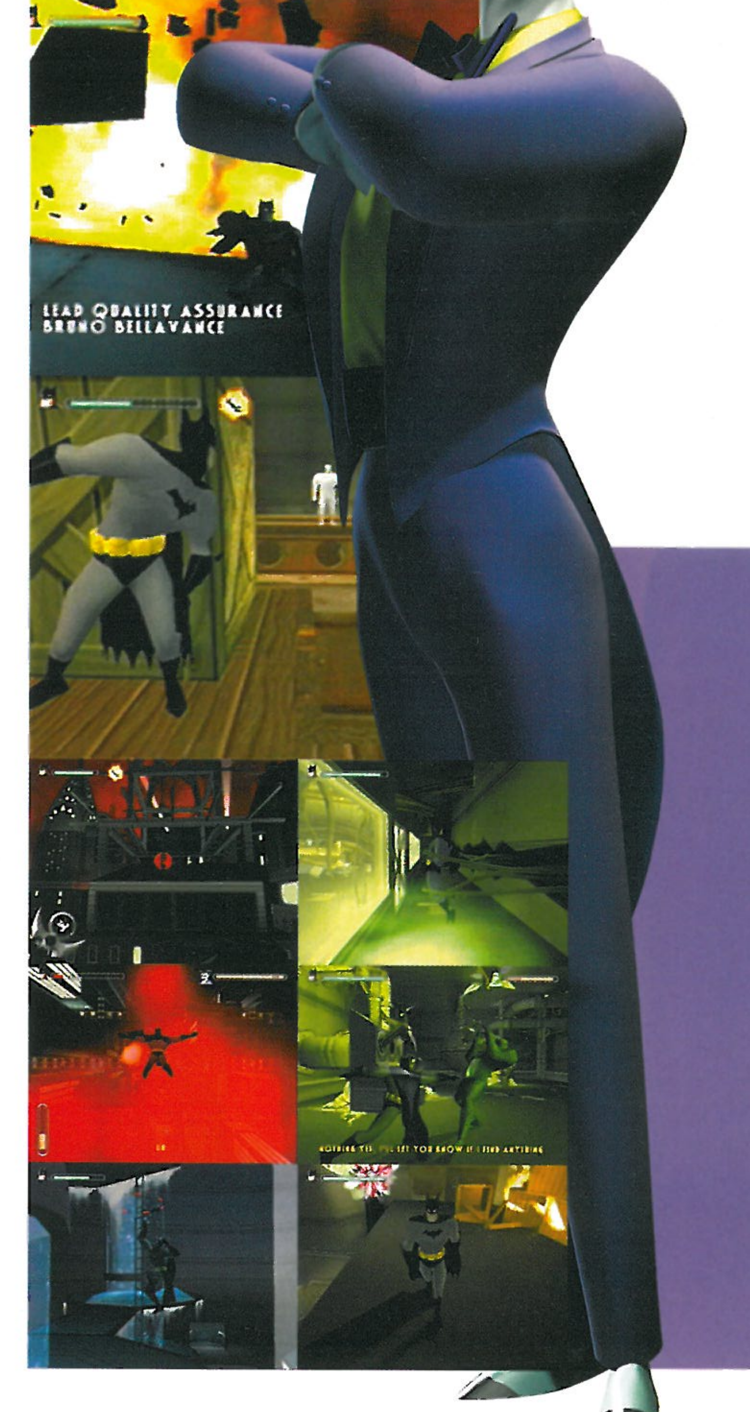


Además de Joker, Poison Ivy y otros villanos emblemáticos de la serie, Batman Vengeance presenta dos malos «exclusivos» del juego: Accula (el de la pantalla de abajo) y Orca.



Cada uno de los cinco capítulos que encuadran el juego cuenta con su propia cartelera de presentación, como la serie de televisión.

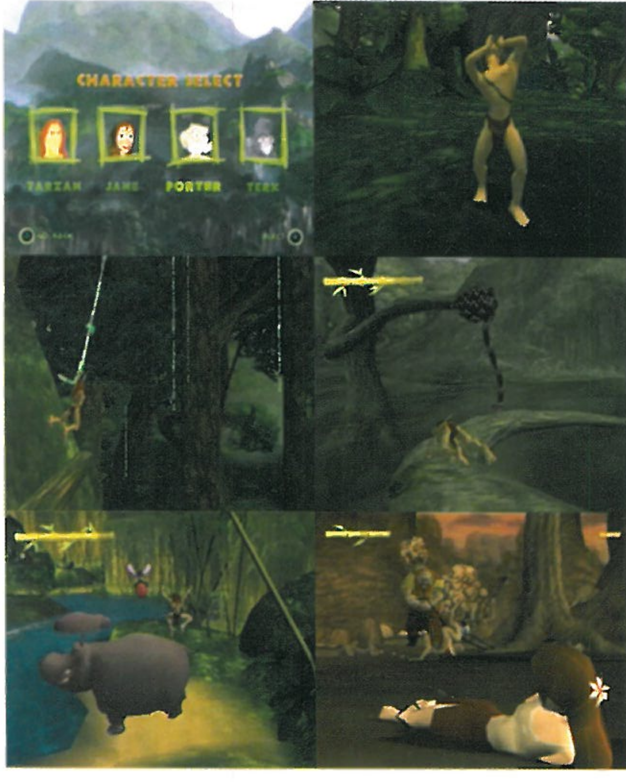




la serie de televisión, incluyendo a **Mark Hammil** como **Joker**. El maníaco de la sonrisa perpetua y el pelo verde es el principal villano al que deberá hacer frente **Batman** en *Vengeance*, pero no es el único. **Harley Quinn**, **Mr. Freeze** y **Poison Ivy** completan el reparto de «malos» de un DVD-ROM dividido en 19 fases y distribuidos en cinco capítulos. A lo largo de ellos, **Batman** trepará edificios ayudado de su «BatGancho» (y nueve «BatArtilugios» más), surcará las calles de **Gotham** en el «BatMovile», volará en el «BatPlane», dejará KO a los sicarios de **Joker** con puñetazos, patadas y combos, para después esposarlos. Escapará de la policía, hará caída libre desde lo alto de un rascacielos y un sinfín de artes marciales. Las más sofisticadas rutinas gráficas y la utilización del *engine Open Space 1.2* se ponen al servicio de este juego en el que se combina la vista en tercera.y primera persona. Llegará al mercado español en noviembre, posiblemente con las voces en V.O (inglés) y subtítulos en castellano. Será entonces cuando podréis valorar por vosotros mismos la excelente animación del protagonista y sus enemigos. Jugar a ***Batman Vengeance*** es participar en un interminable episodio de la serie de TV.



Junto al Story Mode, Tarzan Freeride ofrece los Terk Challenge, en los que podrás elegir personaje y repetir eventos en busca de puntos extra.





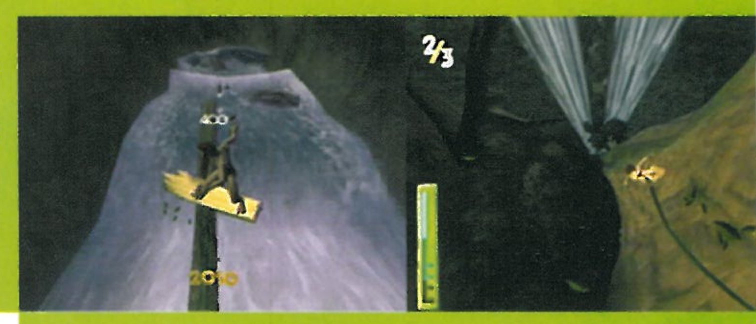


Muchos han sido los motivos esgrimidos por **Ubi Soft** para recuperar al **Tarzán** de **Disney** (después de los juegos para **PSone** y **N64)**, principalmente porque es un personaje realmente interesante y con muchas posibilidades. Una licencia intemporal que vuelve a dar pie a un nuevo plataformas, con puntos en común con las anteriores entregas, pero al que se ha modernizado incorporando elementos de deportes de alto riesgo, como el *bungee* o el *surf*. En un principio ***Tarzan Freeride*** iba a ofrecer una libertad de movimientos total (de 360 grados), pero hubo que volver a los escenarios lineales en aras de ofrecer una mayor velocidad, pero queda el consuelo de que los gráficos ofrecen toda la espectacularidad visual de la jungla de la película de animación. Además, los combates contra los jefes son impresionantes, con giros de cámara y *zooms,* haciendo que casi toda la pantalla sea ocupada por **Tarzán** y su adversario.

‹La trama de *Tarzan Freeride* comienza justo donde terminó la película de animación›

Surf y Bungee

Además de la lógica evolución gráfica, lo que realmente diferencia a este **Tarzán** para **PS2** de las anteriores entregas es la incorporación de fases de *bungee,* ski acuático y *surf.* En este último caso es posible incluso ejecutar todo tipo de acrobacias a bordo de la tabla.





Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
Con rebobinado a cámara lenta.
Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
Con función de búsqueda de tiempos.
Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY
TBWA



por << The Elf >>



Codiciar el bien ajeno sólo es lícito cuando se trata de algo tan sublime y perfecto como el título que nos ocupa. En Japón lo disfrutan desde el 19 de julio, pero en Europa habrá que esperar al próximo verano. Mientras llega el sagrado instante tan sólo queda apelar al sueño, al insomnio y «quebrantar» la palabra de Dios, el décimo mandamiento.



El décimo mandamiento d





Los escenarios prerrenderizados que encontraremos en FFX muestran una calidad similar a los generados por la consola.

El mensaje divino de ese **Dios** lúdico llamado **Square** llegó a la tierra durante el mes de julio. El bautismo de la saga en 128 *bits*, el nuevo ciclo, tenía la clara misión de profanar los límites técnicos de **PlayStation 2** y los sensoriales de los millones de usuarios que hemos acogido a la serie *Final Fantasy* como parte de nuestras vidas. ***FFX*** ha cumplido estas dos misiones con creces y lo más importante es que ha sentado las bases de una lógica evolución que tendrá como alumnos aventajados a los capítulos once y doce, el primero eminentemente *on-line* y el segundo retornando a los esquemas clásicos. El equipo de desarrollo vuelve a contar con los apellidos ilustres de siempre, **Sakaguchi**, **Kitase**, **Amano**, **Nomura**, **Naora** y **Uematsu**, a los que hay que sumar la incorporación de **Toshiro Tsuchida**, encargado de dar una nueva perspectiva a los combates. Los resultados no se han hecho esperar en **Japón**, la popular revista *Famitsu* le puntuó con 39 sobre 40, y durante los primeros cuatro días se vendieron casi dos millones de unidades, alcanzando en la actuali-

‹En apenas cuatro días las cifras de ventas se acercaron a los dos millones›





e Square

dad (10 de agosto) los 2.150.000 juegos vendidos. El DVD-ROM que encierra ***FFX*** en su interior destila magia nada más abrir la elegante caja que le da cobijo, al más puro estilo **Square**, fondo blanco y el mejor logotipo de toda la saga. Además viene acompañado de un segundo DVD repleto de extras de

La saga Final Fantasy

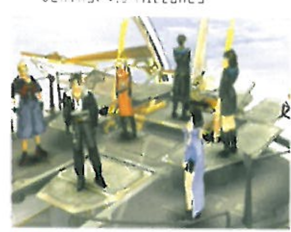
Todo comenzó en 1987, cuando **Hironobu Sakaguchi** decidió crear un *RPG* que redefiniera las líneas maestras del género. La situación económica de **Square** no era buena y del éxito de su nuevo proyecto dependería su futuro. Por eso recibió el nombre de *Final Fantasy*. La acogida fue excepcional y se vendieron más de un millón. Hoy en día la legendaria saga ha vendido más de 33 millones de unidades y las consolas elegidas han sido **NES**, **SFC/SNES**, **PSone** y **PS2** y **WonderSwan Color**.



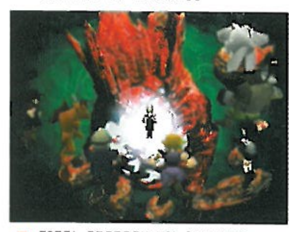
FINAL FANTASY X [PS2]
[[illegible]-JAP]
VENTAS: [illegible]



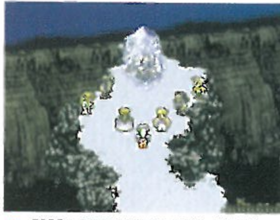
FINAL FANTASY IX [PSONE]
[[illegible]-JAP, [illegible]-USA, [illegible]-PAL]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY VIII [PSONE]
[[illegible]-JAP, [illegible]-USA, [illegible]-PAL]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY VII [PSONE]
[[illegible]-JAP, [illegible]-USA, [illegible]-PAL]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY VI [SFC-SNES]
[[illegible]-JAPÓN, [illegible]-USA]
VENTAS: [illegible] MILLONES



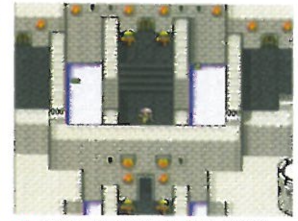
FINAL FANTASY I [NES-WSC]
NES [[illegible]-JAPÓN, [illegible]-USA]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY II [NES-WSC]
NES [[illegible]-JAPÓN]
VENTAS: [illegible]



FINAL FANTASY III [NES]
NES [[illegible]-JAPÓN]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY IV [SFC-SNES]
[[illegible]-JAPÓN, [illegible]-USA]
VENTAS: [illegible] MILLONES



FINAL FANTASY V [SFC]
[[illegible]-JAPÓN]
VENTAS: [illegible] MILLONES





50 minutos de duración y un alto, aunque merecido precio (8.800¥). La bandeja de la consola se oculta portando tan magnífica ofrenda y pocos segundos después somos embriagados audiovisualmente por una corta pero inspirada *intro* en la que brillan con luz propia el piano que da vida a la memorable composición y la insultante perfección gráfica de las imágenes. Aunque parezca increíble esta secuencia está generada por el *Emotion Engine* y la expresividad, animación y realismo de **Yuna** y **Tidus** son un pequeño anticipo de las maravillas que nos esperan en

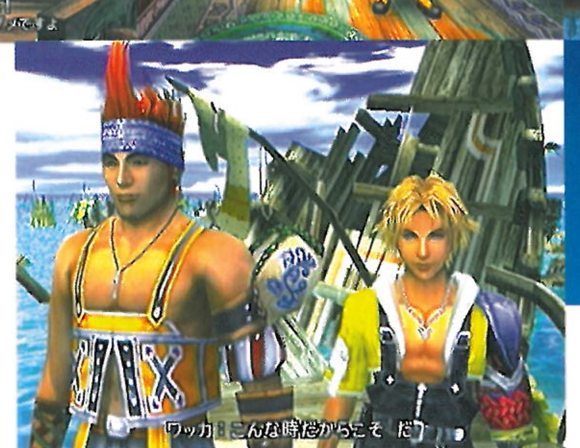
Other Side of the FF

Es el nombre que recibe el segundo DVD de ***FFX*** y nos ofrece más de cincuenta minutos de entrevistas con creadores y actores, trailers de juegos y una imponente galería de arte.





Final Fantasy X. A estos dos personajes pronto se unirán el resto de protagonistas: **Auron**, **Wakka**, **Kimahri Ronso**, **Lulu** y **Rikku**, todos ellos creados por la sabia mano de **Tetsuya Nomura**.



El diseño de los personajes de Tetsuya Nomura alcanza unas cotas de calidad, detalle y exotismo fuera de lo común.

Detalles exclusivos de FFX



Blitzball: tendrás que aprender las reglas de este deporte y podrás practicarlo durante todo el juego.



Sphere Board: A través del hipnótico entramado desarrollaremos las características de los personajes.



Diálogos: los diálogos más importantes de ***FFX***, prácticamente la totalidad, han sido doblados por actores.



Mapa: recorrerás los mapeados en toda su extensión. Se marcarán las salidas y otros datos de interés.

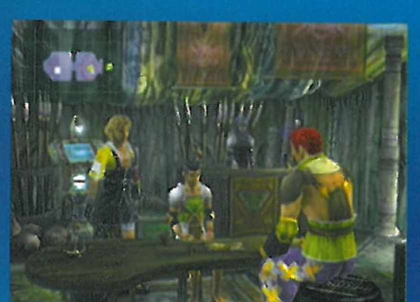
Square ha dotado a este último capítulo con una clara y refrescante influencia asiática en cuanto a personajes, situaciones, música y argumento. La historia que rodea al juego nos traslada al exótico y misterioso mundo de **Spira**, una tierra en la que sus habitantes

«Las novedades más significativas son voces en los diálogos, un nuevo sistema de combate y la inclusión del «Blitzball»»



En la parte superior izquierda de la pantalla aparece un mapa de la zona con la dirección a seguir, otras salidas y los puntos de grabar partida.

viven obsesionados por dos temas: el culto a la religión de «Yevon» y el popular deporte del «Blitzball», una mezcla de rugby, *water polo* y artes marciales. Estas dos aficiones sirven a sus habitantes para olvidar, por momentos, el terrible mal que asola sus tierras. **Sin**, una entidad diabólica, una fuerza invisible en forma de agujero negro que engulle todo a su paso y que siembra el caos y la destrucción. Hace más de mil años, en **Spira**, la humanidad vivía en prodigiosas ciudades y utilizaba las máquinas para todo, pero apareció **Sin** y arrasó todo. A partir de ese momento surgió un odio desmesurado hacia la tecnología y los habitantes de **Spira** viven sumidos en la desgracia, acosados por una terrible incógnita, ¿cuándo y dónde aparecerá **Sin** de nuevo? Así comienza ***Final Fantasy X***, con un hiperactivo **Tidus**, jugador estrella del equipo de «Blitzball» del *Zanarkand Abes*, acudiendo al estadio en olor de multitudes y presenciando, mientras ejecuta una epectacular pirueta para marcar gol, cómo **Sin** comienza a engullir su tierra natal sin poder hacer nada por evitarlo.





COMBATE

Reglas básicas

Toshiro Tsuchida ha creado la nueva barra *CTB* (*Count Time Battle*), que nos mostrará en todo momento el orden en que enemigos y protagonistas participarán en la batalla. Podremos cambiar de personaje en cualquier momento y el ataque especial recibe el nombre de *Overdrive*.



Summon Beasts

Las bestias de invocación, *aeons* o guardianes serán invocados por **Yuna**, pero antes tendrás que encontrarlos en el interior de los templos. Tienen un papel más importante que nunca y podrás enfrentarlos al enemigo como si de un protagonista más se tratase. También poseen *Overdrive*.





En los puntos para salvar partida también podremos reponer la energía de los personajes y, más adelante, acceder a los partidos de «Blitzball».

LOS CREADORES

Cinco nombres de siempre y un fichaje



Yoshinori Kitase

Productor. Fue *Project Planning* en *FFV* y *FFVI* y Director de *FFVII* y *FFVIII*. Se encargó de adaptar la saga a los 32 *bits* de **PSone**.



Yusuke Naora

Art Director de *FFX*, *FFVII* y *FFVIII*. Su dirección fue fundamental para la creación de escenarios y para la influencia asiática de ***FFX***.



Kazushige Nojima

Scenario Writer. Realizó esta misma labor en *FFVII* y *FFVIII*. Es el responsable de adaptar los escenarios al guión del juego.



Tetsuya Nomura

Character Designer. Ha creado los diseños de los personajes de *FFVII*, *FFVIII*, *Parasite Eve I* y *II*, *The Bouncer* y *Kingdom Hearts*.



Toshiro Tsuchida

Battle Director. Director de los tres *Front Mission* y encargado de que los combates sean ahora más rápidos y estratégicos.



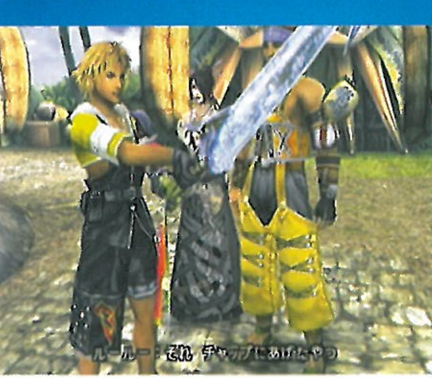
Nobuo Uematsu

Music Composer. Desde el inicio de la saga se ha encargado de elaborar su mágica, envolvente e inolvidable banda sonora.



tan solo escapar... Los últimos tres capítulos de la serie se habían caracterizado por un desarrollo inicial relajado, pero en ***FFX*** no tendremos ni un segundo de descanso hasta ser tragados por **Sin** y aparecer en la nada, sobre una fría y solitaria roca, rodeado de unas misteriosas ruinas marinas en algún lugar recóndito de **Spira**. Ese es el vibrante comienzo argumental, con una cadencia y ritmo admirables, algo que se extiende al resto del juego, y que como suele ser habitual en la saga, está jalonado de *flashbacks* del protagonista. Y ahora le toca el turno al mayor despliegue tecnológico jamás visto en un videojuego hasta la fecha. Los protagonistas del juego son una auténtica delicia visual gracias al *motion capture* empleado para dar vida a sus movimientos, al perfecto modelado, a la utilización de texturas y sobre todo a la implementación del *Facial Motion System*, que otorgará vida propia a todos sus gestos y expresiones. La primera vez que veáis a **Tidus** y a **Auron** al comienzo del juego creeréis que son una secuencia de vídeo en vez de generada por vuestra **PS2**. Y por si esto fuera poco se han incluido, por primera vez, voces a los diálogos de un *Final Fantasy*, totalmente sincronizados con el movimiento de la boca de los personajes. Los escenarios tienen la misma calidad creativa y técnica que los de anteriores entregas, pero ahora están generados en tiempo real, con una fluidez y

‹***FFX*** aparecerá el verano de 2002 en **España**›







En esta isla encontraremos el segundo templo y, tras resolver el sencillo puzzle, obtendremos a Ifrit.

detalle increíbles y acompañados por realistas movimientos de cámara. Sin duda los decorados más impresionantes que se han creado hasta ahora en sistema alguno. Todavía aparece algún paraje prerrenderizado, pero no notaréis ninguna diferencia respecto a los poligonales. El salto tecnológico también afecta a las secuencias de vídeo, hábilmente mezcladas con el resto del juego y que muestran una perfección tan sólo comparable a *Final Fantasy: La Fuerza Interior*, de reciente estreno en nuestro país. Os dejarán con la boca abierta por su grandilocuencia y gracias al DVD muestran una nitidez fuera de lo normal. Todo ésto está acompañado de la mágica batuta de **Nobuo Uematsu** que le ha otorgado la calidad, variedad y ambientación acostumbradas a través de más de 70 composiciones al más puro estilo *Final Fantasy*, sin que falte el tema de amor, cantado por la japonesa **Rikki**. Todos los ingredientes básicos de la fórmula secreta de **Square** se vuelven a unir, incluidos **Chocobos**, **Moogles** y **Cid** pero ¿y las novedades exclusivas del décimo capítulo? Las más importantes son el sistema de batallas, en el que cobran mayor protagonismo aún los *Summon Beasts*, el sistema de desarrollo de personajes a través del *Sphere Board*, la posibilidad de disputar partidos de «Blitzball» durante el juego y la nueva escenificación del mapa principal, por el que viajaremos a través de las localizaciones de **Spira**. Otros detalles técnicos que engrandecen la nueva generación de la saga de **Square** son la compatibilidad con el disco duro de **PS2**, para eliminar los ligeros tiempos de carga entre escenarios y la posibilidad de deleitarnos con su apartado audio a través de un equipo con *Dolby Digital 5.1EX*, para sentir la magna experiencia al completo. Los usuarios *yankees* tendrán su ***Final Fantasy X*** en febrero, pero en **Europa** habrá que esperar al próximo verano, aunque afortunadamente será traducido y doblado a cinco idiomas, entre ellos el castellano. **Square** ha vuelto a demostrar que son los únicos que pueden jugar a ser **Dios** en el mundo del videojuego.

LOS PERSONAJES

Estos son los protagonistas de *FFX*



Auron

Amigo de **Jecht**, el padre de **Tidus**. Era el guardaespaldas de **Braska** cuando éste derrotó a **Sin**.



Wakka

Capitán del equipo de «Blitzball» *Besaid Aurochs*. Guardián de **Yuna**. Trata a **Tidus** como a un hermano.



Kimahri

El inteligente y omnipresente guardián de **Yuna**. Pertenece a la raza *Ronso* que vive en las montañas.



Lulu

Hechicera negra y guardiana de **Yuna**. Tajante, sarcástica y con un gran sentido de la justicia.



Rikku

Miembro de *Al-Bhed*, un grupo temido y odiado en **Spira** por utilizar la tecnología. Rival de **Wakka**.



Yuna

Hechicera, invocadora de magias e hija del alto hechicero **Braska**. Los seguidores del culto **Yevon** confían en ella para que acabe de una vez por todas con **Sin**. Convence a **Tidus** para que la acompañe.



Tidus

Hijo de **Jecht**, la mayor estrella de «Blitzball» de todos los tiempos que desapareció en extrañas circunstancias. Tras la destrucción de su ciudad, **Zanarkand**, aparece en el extraño y exótico mundo de **Spira**.

por << R. Dreamer >>



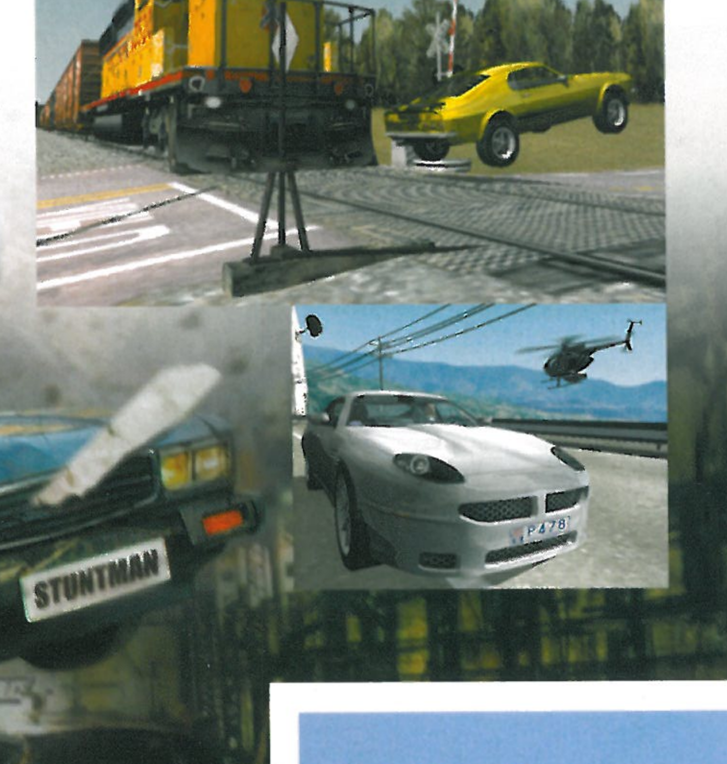
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** INFOGRAMES
- **DESARROLLADOR:** REFLECTIONS
- **DISTRIBUIDOR:** INFOGRAMES
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL-EUROPA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** MARZO-2002

El pasado día 1 de agosto fuimos invitados por **Infogrames** a conocer las oficinas de **Reflections**. Este grupo de desarrollo británico cuenta con una gran experiencia a sus espaldas. Desde sus comienzos en 1985 ha dado vida a clásicos como la trilogía *Shadow of the Beast* para **Amiga**, *Destruction Derby 1* y *2* para **PlayStation** y la saga *Driver*, también para esta consola. En **Newcastle** tuvimos la oportunidad de conocer a su fundador, **Martin Edmonson** que nos habló largo y tendido de su nuevo proyecto, el primero para **PlayStation 2**, ***Stuntman***. Llevan dos años trabajando en él y, dada la beneficiosa experiencia en los títulos de conducción, nos encontramos ante un juego donde el coche es el protagonista. Pero como ya ocurriera con *Driver*, **Reflections** ha querido darle un toque original a su obra. En esta ocasión, el jugador encarnará a un especialista que dobla a los actores en secuencias de coches. Persecuciones, saltos increíbles, accidentes y todo tipo de escenas arriesgadas

STUNTMAN

Vive la emocionante carrera de un especialista, desde sus comienzos hasta el éxito



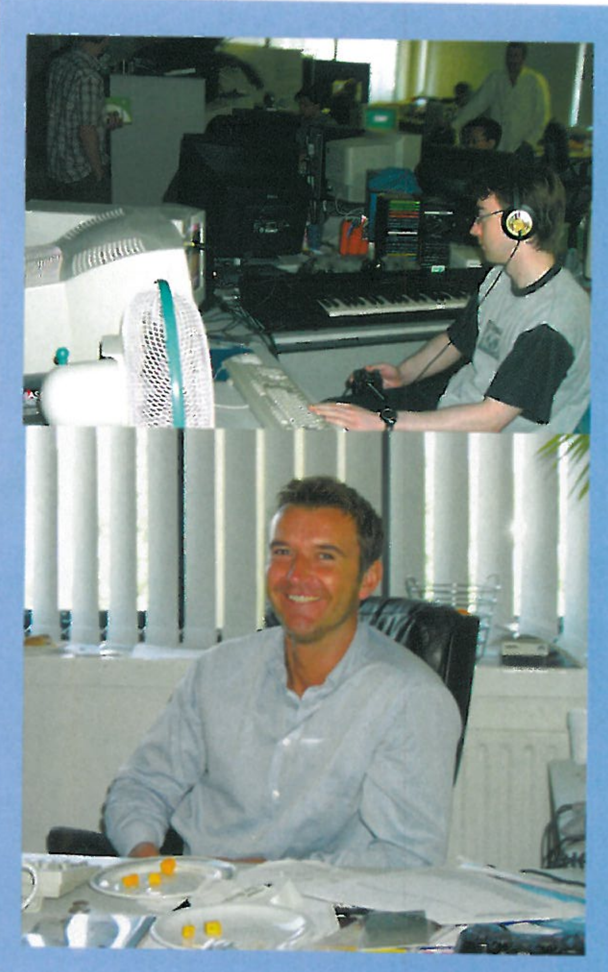
Reflections

La compañía inglesa sigue apostando por la conducción

Para **Reflections**, éste ha sido el género más fructífero de su carrera. Ahora, se están empleando a fondo para inaugurar su catálogo en **PS2** con ***Stuntman*** y, por supuesto, dando los primeros toques a la tercera entrega de la saga *Driver* para los 128 *bits*. A la derecha, **Martin Edmonson** fundador de la compañía.

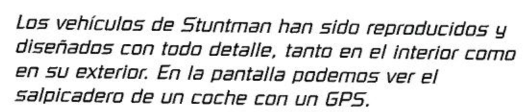
tienen cabida en las pruebas que **Reflections** ha ideado para ***Stuntman***. Películas como *Lock & Stock*, las aventuras de **Indiana Jones**, **James Bond** o las de **John Woo** han sido las principales fuentes de inspiración para dar vida a los escenarios que componen el juego. Un total de seis localizaciones diferentes en las que tendremos que realizar tres o cuatro pruebas para poder pasar al siguiente nivel. El objetivo de ***Stuntman*** no es otro que convertirnos en un especialista con renombre dentro de **Hollywood** y ser reclamado para las producciones más costosas. Para la elaboración de ***Stuntman***, ***Reflections*** ha contado con la supervisión de **Vic Armstrong**. Toda una leyenda que ha participado en largometrajes como *Superman* o *En Busca del Arca Perdida*, doblando a sus protagonistas, y *Los Angeles de Charlie*, *Terminator 2* y un largo etcétera como coordinador. Sus apreciaciones han resultado muy valiosas para los creadores del juego, que van a incluir una entrevista con él en el DVD-ROM de ***Stuntman***. Algo que queda patente en uno de los títulos más espectaculares de coches. La principal atracción está en el modo Historia. Cada vez que nos enfrentemos a una prueba dentro de un rodaje, veremos una secuencia en la que el director nos irá explicando con todo detalle lo que tenemos que hacer. Por ejemplo, en **Louisiana** tendremos que saltar pasando por el hueco que dejan las puertas abiertas de un vagón de mercancías. O lanzarnos a toda velocidad por un puente roto realizando un giro en el aire para caer sobre las ruedas en la otra orilla. Según vayamos pasando pruebas iremos ganando dinero que







Los vehículos de Stuntman han sido reproducidos y diseñados con todo detalle, tanto en el interior como en su exterior. En la pantalla podemos ver el salpicadero de un coche con un GPS.














Stuntman cuenta con algunas de las escenas más espectaculares que jamás hayamos visto en un juego de coches.

podremos utilizar en el modo Arena. En esta modalidad podremos ejecutar todo tipo de acrobacias ante el público. Y con las ganancias compraremos rampas, barriles o explosivos para hacer que nuestra actuación resulte todo un éxito. Pues a todo ésto, **Reflections** le ha dado un entorno gráfico alucinante. En uno de los niveles de **Egipto** pudimos contemplar cómo una columna estaba totalmente grabada con jeroglíficos gracias a la técnica del *mip-mapping*. Las sombras están generadas a tiempo real, detectando todos los elementos en pantalla, incluso las partes que el coche vaya perdiendo al golpearse. La dinámica de los 30 coches que encontraremos en ***Stuntman*** es un fiel reflejo del trabajo visto en la saga *Driver*, con la salvedad de que en **PS2** han podido tener en cuenta muchos más parámetros consiguiendo un efecto mucho más real. Derrapes y frenadas pondrán a prueba la suspensión de los vehículos. El lanzamiento del título está previsto para marzo de 2002, pero **Reflections** no descansará preparando la última entrega de *Driver* para **PS2**.


ON:
El original concepto de realizar pruebas típicas de un especialista, como su increíble motor gráfico hacen de *Stuntman* un juego espectacular.


OFF:
Puede que algunos echen de menos las interminables persecuciones de *Driver*, pues algunas pruebas son muy cortas aunque bastante intensas.

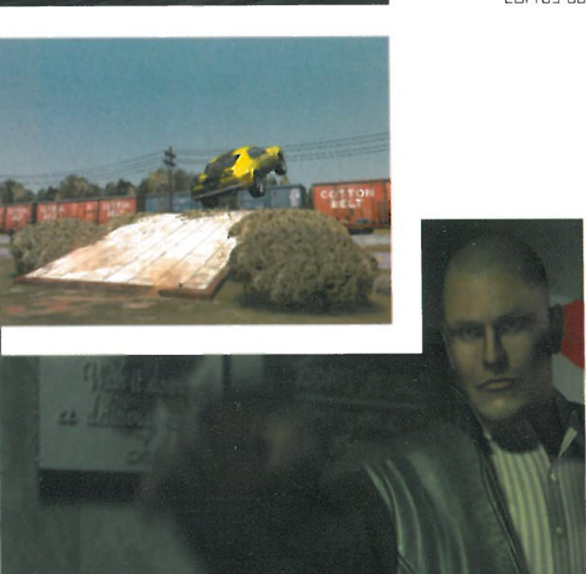
Arena

Un poco de diversión después de una dura jornada de trabajo

Después de terminar cada nivel, el jugador podrá ganar un dinerillo extra realizando pruebas y arriesgadas acrobacias ante el público. Además, este modo contará con un editor que nos permitirá construir el escenario a nuestro gusto. Poniendo todo tipo de obstáculos, rampas y coches para que los asistentes al espectáculo disfruten al máximo.







Las secuencias de vídeo mostrarán los escenarios y cómo has realizado cada una de las pruebas.

El especialista

Como un principiante ambicioso debes llegar hasta lo más alto

Dobla a las estrellas de cine recorriendo seis lugares diferentes, **Londres**, **Bangkok**, **Louisiana**, **Los Alpes**, **Egipto** y **Mónaco**. Al final de cada una de ellas, verás en una secuencia el resultado de tus habilidades.




por << Anna >>



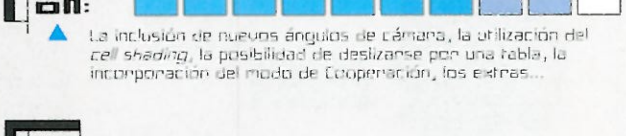
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2 (COOPERATIVO)
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2001

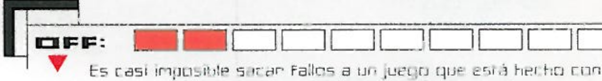
La vida es sueño y hasta en los sueños no todo es perfecto. Tres años han pasado desde que **Klonoa** se adentrara en **Phantomile**, un mundo creado por su imaginación y donde tuvo que defenderlo de la amenaza de sus propias pesadillas. En esta segunda entrega sucede lo mismo, aunque el mundo soñado recibe el nombre de **Lunatea**. Cuatro campanas lo protegen, pero la aparición de una quinta campana puede romper dicha armonía, ya que si ésta suena el caos se apoderará de **Lunatea**. Las similitudes con su antecesor aparecido en **PSone** pueden ser innumerables si sólo tenemos en cuenta su mecánica, pero nada más lejos de la realidad. ***Lunatea's Veil*** incluye tantas innovaciones que lo convierten en un plataformas

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

El colorista universo de Namco llega a los 128 bits



La inclusión de nuevos ángulos de cámara, la utilización del *cell shading*, la posibilidad de deslizarse por una tabla, la incorporación del modo de Cooperación, los extras...



Es casi imposible sacar fallos a un juego que está hecho con mimo, quizá los enemigos finales deberían presentar una escenificación más variada.

Los jefes del juego

Seis enemigos finales te esperan en Lunatea

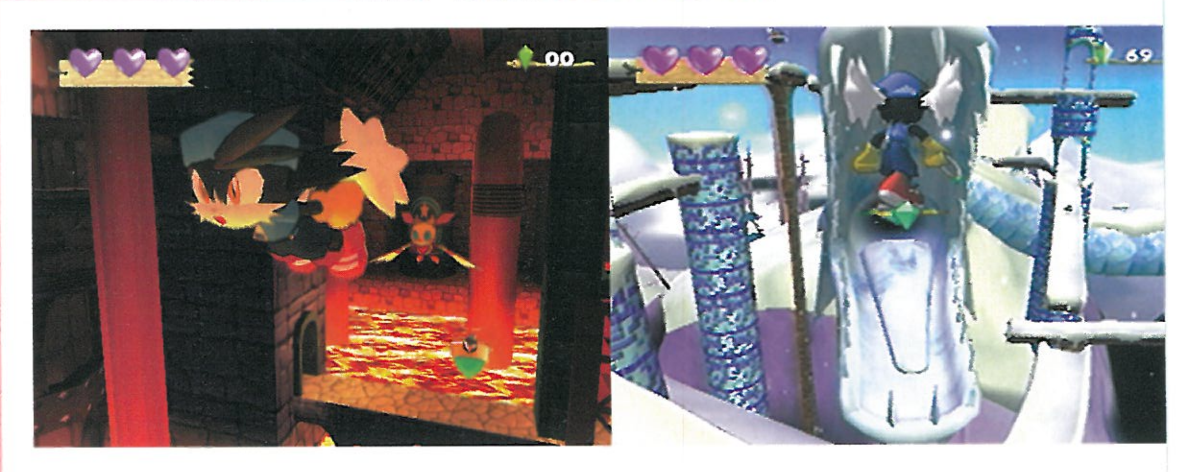
Al final de cada visión tendrás que hacer frente a un enemigo. No temas, porque no es difícil acabar con él. Simplemente es cuestión de paciencia y de estudiar cual es su punto débil y sus ingeniosos patrones de ataque. Una vez que le hayas derrotado habrás activado la Casa de los Horrores del modo Extra. En este lugar podrás luchar de nuevo contra los seis *final bosses* a modo de *Time Attack*. Sin duda, es una buena manera de alargar este título de **Namco**.





En cada fase tendrás que recoger al menos 150 diamantes si quieres completar el Libro de Imágenes del modo Extra.

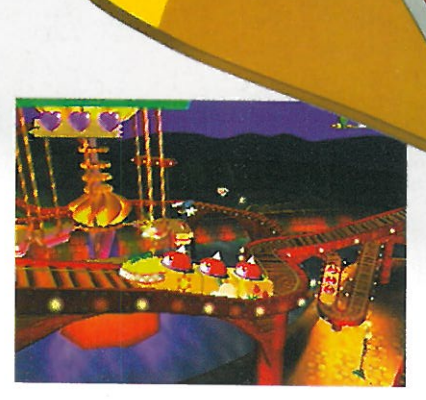




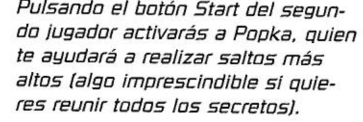
inédito. **Klonoa** no sólo llevará su poderoso anillo, sino que en determinadas fases hará uso de una tabla para deslizarse por ríos y pendientes nevadas observando caídas de vértigo. La cámara cobra bastante protagonismo, se situará delante, detrás o a un lateral, dependiendo de donde se avecine la amenaza. Un nuevo modo Cooperación hace más interesante el juego pues, al pulsar *Start* del segundo mando, una simpática ave nos acompañará allá donde vayamos y nos ayudará a realizar saltos más altos. La dificultad no es muy elevada (si no tratamos de recoger todos los *items)*, se trata de destreza en los saltos e ingenio en algún que otro *puzzle*. Al incorporar más secuencias entre las fases, **Namco** no sólo ha dado más énfasis a la historia, sino que ha logrado que la potencia de los 128 *bits* de **Sony** quede patente. Simplemente observando el diseño de personajes quedaremos encantados, gracias a la utilización del *cell shading*. Por lo demás, de todos es conocido el mundo imaginario de **Klonoa**: gráficos profundos, luminosos y llenos de color capaces de hacer revivir el más preciado de los sueños.











Pulsando el botón Start del segundo jugador activarás a Popka, quien te ayudará a realizar saltos más altos (algo imprescindible si quieres reunir todos los secretos).

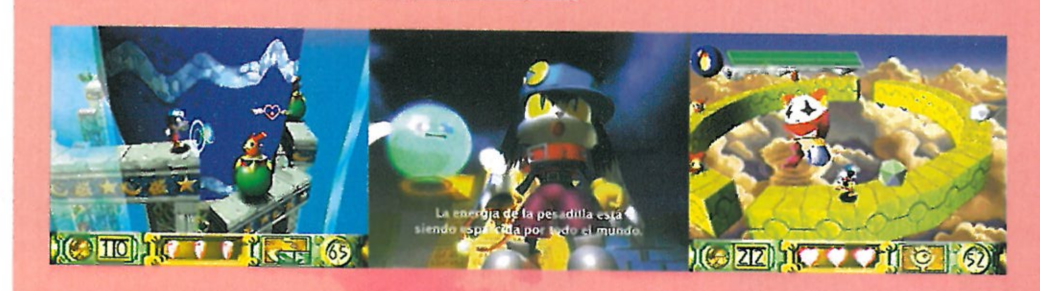




El primer Klonoa

Namco rescató la esencia de los clásicos plataformas

En 1998 **Namco** causó sensación entre los amantes de los plataformas con ***Klonoa: Door to Phantomile***, gracias a su simple mecánica de juego y a una historia de ensueño revestida de gráficos impresionantes. En esta nueva versión, mantiene su espíritu inicial pero aprovechándose de los 128 *bits*.





por << Dani3po >>

FICHA TÉCNICA

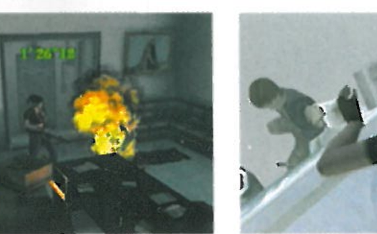
- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2001

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

La herencia de los Ashford

La saga que inventó el concepto de «survival horror» y que puso de moda este tipo de juegos, hace su aparición por primera vez en **PS2**. Y, aunque no sea un título original, se trata de un juego que gozó de una acogida excepcional en su versión precedente. Los fanáticos de este género tienen una nueva oportunidad (tras el genial *Extermination* y a la espera de *Resident Evil 4*) de poner a prueba sus nervios de acero con la última aventura de **Capcom**. Habiendo aparecido anteriormente en **Dreamcast**, ***Resident Evil Code: Verónica X*** (la «X» es el añadido a esta versión) nos propone adentrarnos en la odisea de **Claire Refield** (que ya había protagonizado la segunda entrega de la serie), que buscando a su hermano **Chris** es capturada y trasladada a una isla en medio de la nada. Una vez allí la isla es atacada y ella liberada por su carcelero. Aquí es donde empieza la aventura como tal. Pronto descubriremos que, como no podía ser de otra manera, la isla está tomada por zombis y criaturas surgidas de los laboratorios de la misteriosa multinacional **Umbrella**. A partir de aquí se suceden los elementos recurrentes de esta gran saga: tiros y más tiros, *puzzles* de dificultad ascendente, investigación y lucha contra los jefazos, que en esta ocasión son muchos y muy variados. Pero no sólo compartiremos experiencias con **Claire**, Steve; un joven que como ella también se halla atrapa-







La historia se desarrolla a través de secuencias generadas con el motor del juego y otras a base de CG's.

Exclusivo en PS2

La versión que nos ocupa incluye escenas antes nunca vistas

Wesker, el malvado infiltrado del primer *Resident Evil*, es el protagonista de la mayoría de secuencias añadidas a esta entrega. Su relación con **Umbrella**, su oscuro pasado y sus intenciones serán reveladas gracias a estas secuencias. De este modo, la trama aumenta y se añade un problema más a los **Redfield**.

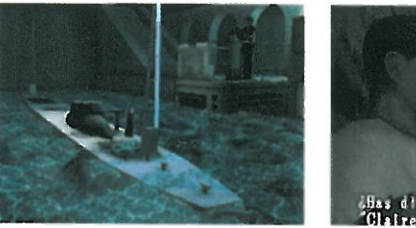
do y que es propenso a resolverlo todo a tiro limpio y **Chris Redfield**, que aparecerá en la segunda mitad del juego y se pondrá a nuestra disposición para hacer la aventura más variada. El juego hace gala de un motor 3D de excepción, que recrea con una perfección asombrosa tanto interiores como exteriores que a diferencia de anteriores episodios eran fondos prerrenderizados. Destacan sobremanera los efectos de luz, que podremos comprobar nada más comenzar, alumbrando una habitación a oscuras con nuestro mechero. Más adelante, según vayamos consiguiendo armas más poderosas, seremos testigos de efectos aún más espectaculares. La versión a la que hemos tenido acceso estaba casi totalmete acabada, presenta los textos en castellano y nos ha permitido comprobar las características incluidas especialmente para **PS2**, como las nuevas secuencias o los nuevos efectos gráficos, como el *motion blur*.

ON:

Es una de las aventuras más absorbentes y jugables jamás creadas. La trama es excelente y los gráficos están a la altura, aunque el juego original tenga ya año y medio.

OFF:

Los añadidos exclusivos de esta entrega quizá no sean suficientes para los que conozcan el juego. El borde de la versión PAL es exagerado y achata a los personajes.







Claire y la extraña familia

La dinastía Ashford tiene una historia bastante peculiar a sus espaldas

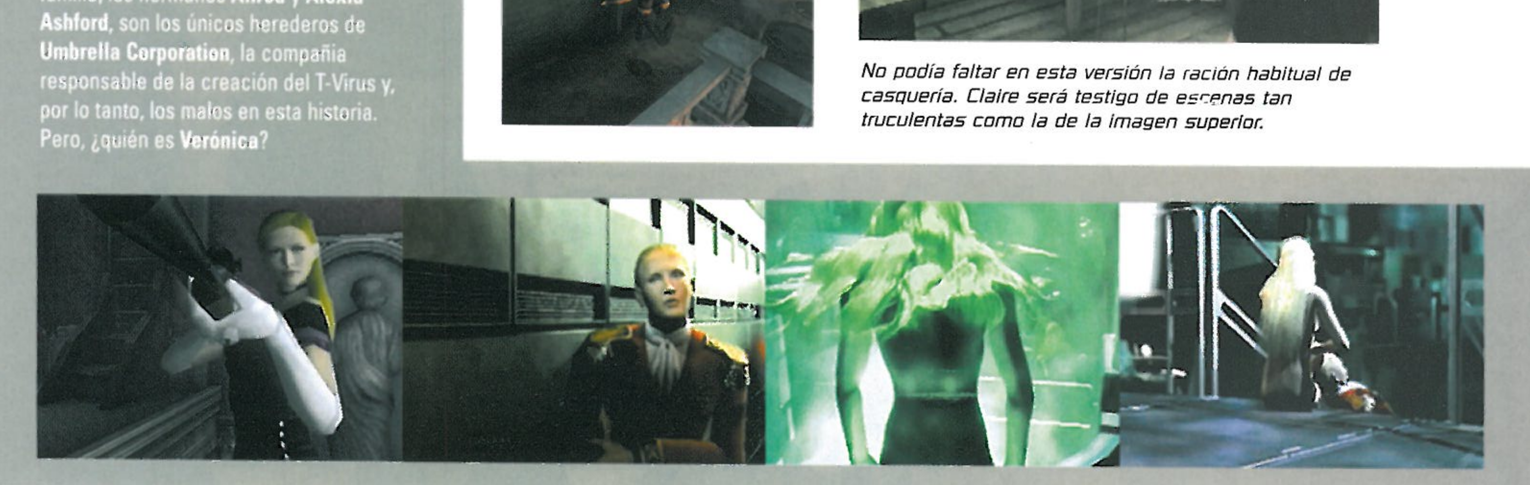
Los últimos representantes de esta familia, los hermanos **Alfred** y **Alexia Ashford**, son los únicos herederos de **Umbrella Corporation**, la compañía responsable de la creación del T-Virus y, por lo tanto, los malos en esta historia. Pero, ¿quién es **Verónica**?







No podía faltar en esta versión la ración habitual de casquería. Claire será testigo de escenas tan truculentas como la de la imagen superior.



por << Némesis >>



- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: PARADIGM ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE/CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 5-OCTUBRE-2001



Justo el año en que cumple la mayoría de edad, una de las *coin-op* más legendarias regresa al primer plano de la actualidad. 18 años después de entrar en la historia, ***Spy Hunter*** irrumpe en **PS2** de la mano de su creador original, **Midway**, para sustituir el entrañable *scroll* vertical por las 3D y el viejo deportivo por un bólido transformable de 845 caballos de potencia. El aspecto y la mecánica son diferentes, pero el espíritu ***Spy Hunter*** se siente en cada fase, enemigo y arma de esta nueva reencarnación. Los espías y sus coches dotados de cuchillas, los charcos de aceite, los misiles... incluso el clásico tema de *Peter Gunn* (obra de **Henry Mancini**) que amenizaba la recreativa vuelve a estar presente. A lo largo de 14 misiones, ***Spy Hunter*** os sorprenderá por la suavidad de sus gráficos y por su vertiginosa mecánica, pero para ello deberéis esperar hasta octubre.

SPY HUNTER

El clásico de Midway renace bajo un nuevo look



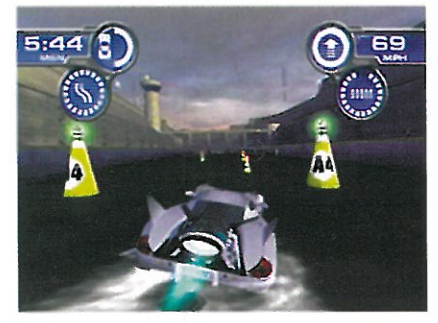
El tema de *Peter Gunn*, la suavidad y sensación de velocidad de los gráficos, reencontrarse con los villanos de la recreativa original... ¡los fans de ***Spy Hunter*** van a alucinar!



Ciertamente, lo único que hemos visto hasta el momento son dos *betas* NTSC y aún desconcemos si la versión PAL conservará el mismo grado de suavidad.







El G-6155 es capaz de transformarse en una lancha al entrar en contacto con el agua, como sucedía en la recreativa clásica de 1983.

G-1665 Interceptor

Un arsenal sobre ruedas impulsado por un motor de 845 caballos

El nuevo vehículo de ***Spy Hunter*** incluye de serie todo el armamento que hiciera famoso a su predecesor, como ametralladoras, la cortina de aceite o los misiles, junto a algunos extras interesantes, como un láser o minas.







Y si la cosa se pone muy cruda, el G.6155 Interceptor puede llegar a prescindir de la carrocería y convertirse en una moto.





por << Doc >>

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** EIDOS INTERACTIVE
- **DESARROLLADOR:** CORE DESIGN
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SHOOTER/AVENTURA
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1 - 4
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2001

Creado por los programadores del primer *Tomb Raider*, ***Project Eden*** mezcla en un detallado entorno 3D la acción de un *shoot'em-up* con partes de aventura y *puzzle*. Siguiendo la mecánica de *X-Squad*, en lugar de llevar a un solo personaje tendremos a nuestra disposición a un equipo compuesto por cuatro soldados, de los que tendremos que hacer uso independiente y simultáneo para llevar a buen puerto nuestra misión. Cada uno de ellos posee una habilidad especial: **Carter** es diplomático y tiene don de gentes, **Andre** es un manitas y capaz de reparar puertas estropeadas, **Minoko** es toda una *hacker* y **Amber** es un robot que posee mucha fuerza y resistencia. Así, en ciertos lugares del escenario tendremos que desplegar el equipo en diferentes puntos del mapeado para completar una tarea determinada. Lo mejor, es su modo multijugador en *Split Screen* (aunque en la versión **PC** se podrá jugar *on-line*).

PROJECT EDEN

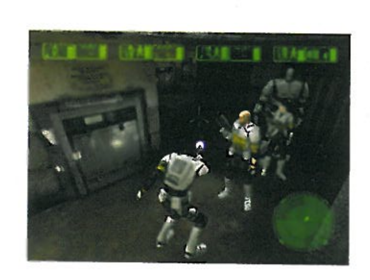
Un futurista título creado por los artífices de Tomb Raider



El sistema de juego en equipo es muy original y va más allá que el de ***X-Squad***. La posibilidad de jugar con un *multitap* junto a tres amigos es genial.



Aún les queda mucho por depurar hasta la aparición de la versión final. La mayoría de las armas dan la sensación de estar disparando con una manguera de agua.





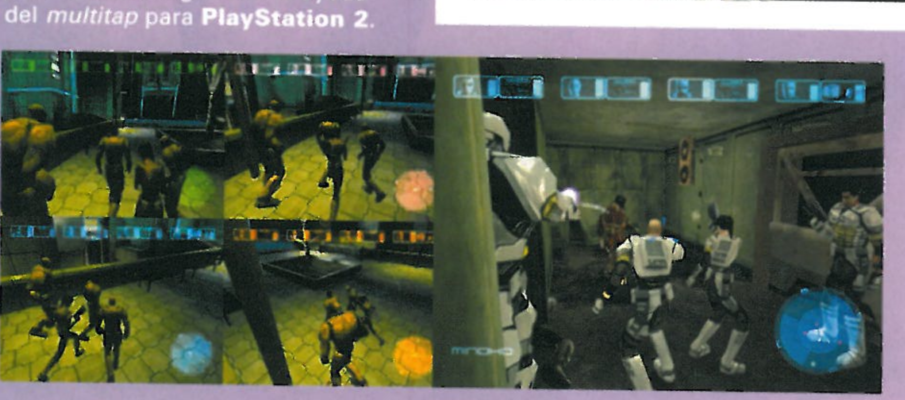


A la izquierda podéis ver cómo Minoko, la experta en sistemas informáticos, «hackea» un sistema electrónico de vigilancia.

En equipo

El título de Eidos es algo más que un simple *shoot'em-up*

Project Eden se caracteriza por un original desarrollo que nos obligará a utilizar a los cuatro personajes de modo independiente. Lo mejor es la posibilidad de jugar junto a tres amigos con la ayuda del *multitap* para **PlayStation 2**.





Este que véis aquí es Carter, líder del grupo y especializado en diplomacia y trato con los personajes que encontraremos a lo largo del juego.

por << Chip & Ce >>

FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADOR:** TEAM SOHO
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1 - 4
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2001

ESTO ES FUTBOL 2002

SONY se lanza al mundo de los simuladores de fútbol para PS2

El género fútbolístico es uno de los que mayor competencia levanta en todas las consolas. En **PlayStation**, **Sony** tardó mucho en llegar hasta el mercado con dos versiones de *Esto es Fútbol*, dejando el protagonismo a compañías como **Electronic Arts** o **Konami**. Sin embargo, parece que no está dispuesta a hacer lo mismo en **PlayStation 2**, por lo que ha decidido utilizar la experiencia conseguida en lanzamientos anteriores para crear lo que será la tercera parte de la serie *Esto es Fútbol*. Además del título, el nuevo título comparte con sus predecesores la amplia variedad de opciones, entre las que destaca la cantidad de equipos incluidos. Así, aparecen reflejados los clubes de las principales potencias futbolísticas europeas (algunos con dos divisiones), a los que se unen selecciones nacionales y algunos equipos que hicieron historia. Por lo que respecta al fútbol español, se recogen todos los equipos de primera división y algunos de segunda (como el Atlético de Madrid bajo el nombre de «Madrid b»), junto al Real Madrid de los cincuenta y al Fútbol Club Barcelona de los noventa. En las competiciones también se mantiene una amplia variedad, que va desde un mundial de selecciones, a una liga europea de clubes, pasando por todo tipo de ligas y copas nacionales. Donde se notan las diferencias es en el apartado





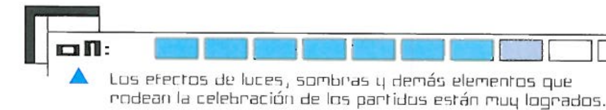
Las repeticiones manuales permiten obtener primeros planos realmente asombrosos.



El programa ofrece dos tipos de cámaras. En todas ellas se puede modificar el plano, aunque en ningún caso se acerca mucho la imagen.



gráfico en el que supera con creces el resultado logrado en las versiones para la consola de 32 *bits*. En este sentido, señalar que de los 400 polígonos empleados para reproducir los jugadores en *Esto es fútbol 2*, se pasa a los cerca de 3.000 utilizados en la versión 2002 para **PS2**. Las diferencias son muy claras, tanto en los primeros planos como en la animación de los jugadores sobre el terreno de juego. El resto de aspectos gráficos también han sido mejorados, destacando los juegos de luces y sombras, así como el humo que se produce en las gradas mediante el lanzamiento de bengalas. Aunque el programa aún no está completamente terminado, lo visto hasta el momento, complementado con los comentarios de **Gaspar Rosseti**, puede lograr un juego que, tras mucho tiempo, sitúe a **Sony** a la altura de los simuladores futbolísticos líderes del mercado.



Los efectos de luces, sombras y demás elementos que rodean la celebración de los partidos están muy logrados.

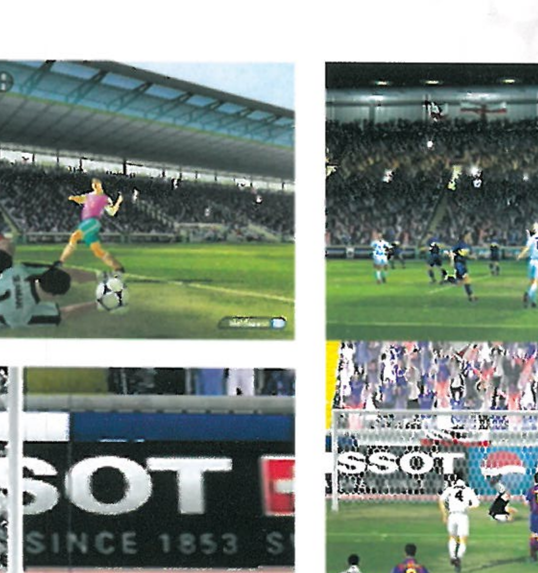
OFF:

El juego sobre el terreno de juego no resulta todo lo fluido que podría esperarse. De todas formas, el resultado final puede mejorar este aspecto.

Secuencias brillantes

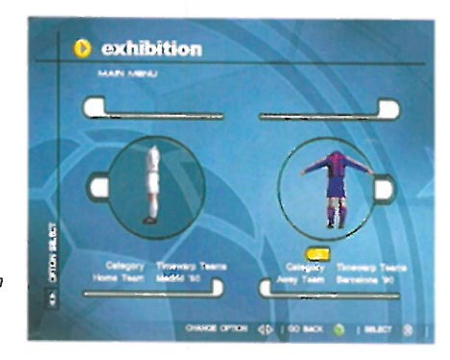
El juego está salpicado por espectaculares secuencias

Siguiendo la tendencia de los últimos simuladores de fútbol, el programa presenta numerosas secuencias. Junto a las tarjetas, y los prolegómenos, las celebraciones de los goles constituyen los momentos más destacados. En estas imágenes se puede observar a **Morientes** celebrando un gol y al madridista **Kopa** mientras el árbitro le muestra una tarjeta amarilla.



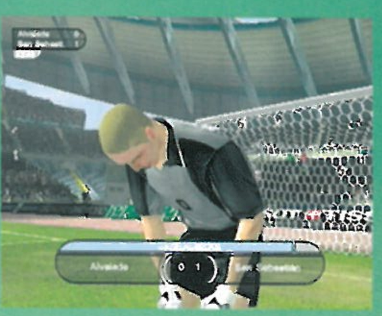
En los penaltis, el lanzador tiene que determinar la dirección y potencia del disparo. Para el último aspecto, dispone de una barra de energía.



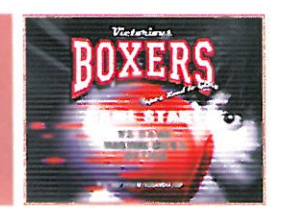


La amplia variedad de equipos es uno de los puntos fuertes del juego. Sin embargo, parece que se van a repetir errores, como el que los nombres de los equipos no sean idénticos a los reales.





por << Nemesis >>



Ficha técnica

- **Compañía:** Empire
- **Desarrollador:** New Corporation
- **Distribuidor:** Planeta DeAgostini
- **País de origen:** Japón
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Septiembre 2001

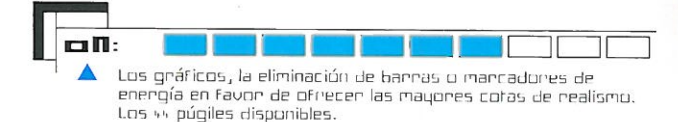
VICTORIOUS BOXERS

El boxeo como nunca lo has visto

Desde su **Japón** natal, pasando por **Estados Unidos** y ahora en **Europa**, ***Victorious Boxers*** arrasa entre los *fans* del pugilismo, poniendo incluso en peligro la corona de la saga *KnockOut Kings* como rey de la especialidad. Esta producción de **New Corporation**, basada en un manga de **George Morikawa** (publicado en el «Shonen Magazine» de la editorial **Kodansha**) alcanza las mayores cotas de realismo vistas hasta la fecha en un simulador de boxeo. Bueno, salvo las caras de los púgiles que, al ser fieles recreaciones de los personajes del manga original, sorprenden por sus ojos saltones. El resto de su fisonomía (y más concretamente la piel y músculos de los boxeadores) es de lo más realista que se ha podido ver en **PS2** desde el memorable *All Star Pro Wrestling* de **Square**. Pero la veracidad de ***Victorious Boxers*** respecto al deporte del boxeo va más allá de sus espléndidos gráficos (en los que resalta la utilización del *bump mapping* en la piel de los púgiles). Aquí no existen barras o medidores de energía de ningún tipo. Como en el boxeo real, la diferencia entre resultar vencedor o besar la lona sólo depende de unos cuantos directos, *upper cuts* y ganchos bien lanzados. Ya sea manejando al protagonista, **Ippo**, o cualquiera de los otros 43 boxeadores seleccionables, el objetivo

Victorious Boxers ofrece 18 cámaras o puntos de vista diferentes, seleccionables desde la pantalla de Pausa. Por supuesto, se ha incluido un modo en primera persona.

es dejar KO al oponente, sin para ello derrochar energías lanzando golpes al vacío, pues bajan la puntuación ante los jueces y acaban por agotar al personaje, lo que hace más lentos sus movimientos. Flotar como una mariposa y picar como una avispa, aquella legendaria frase es la mejor política a seguir en ***Victorious Boxers***, un simulador de boxeo diferente, que llegará hasta nosotros de la mano de **Planeta De Agostini Interactive**. Será en el mes de septiembre cuando vosotros mismos podréis disfrutar de sus 18 cámaras diferentes, sus 44 púgiles, sus dos modos de juego (Historia y *Versus* para dos jugadores), sus sensacionales gráficos y su peculiar sistema de control, algo complicado, pero sin duda el más real que se haya visto nunca en un simulador de boxeo.

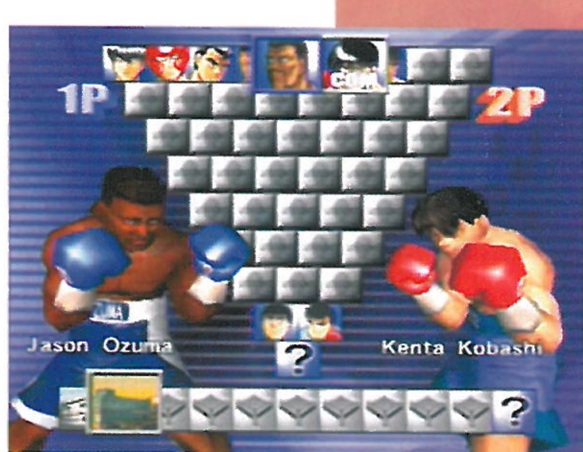


Los gráficos, la eliminación de barras o marcadores de energía en favor de ofrecer las mayores cotas de realismo. Los 44 púgiles disponibles.



En su empeño por crear el más veraz sistema de control creado para un juego de boxeo, la gente de **New Corp.** no ha tenido en cuenta lo complicado que es hacerse con él.





La cifra total de boxeadores seleccionables en V. Boxers es de 44. El problema es que para manejar a todos, en el modo Versus para dos jugadores, antes deberás enfrentarte a ellos y vencerlos en el modo Historia.

Entrevista a RYUTA AOYAGI

Hablamos con el programador de *Victorious Boxers*





P: ¿Hasta que punto es fiel *Victorious Boxers* respecto al manga original de Georges Morikawa?

R: El señor **Morikawa** es un hombre muy ocupado. Nadie puede imaginar lo duro que es, aquí en **Japón**, escribir y dibujar un manga semanal como hace **Morikawa** desde hace años. Para no entorpecer su trabajo, no hicimos uso del manga original para crear el juego.

Ciertamente, adoro **Hajime no Ippo** (el manga en que se basa ***Victorious Boxers***). Lo he seguido desde el principio. Este es el segundo título basado en este cómic. El primero, *Boxer's Road* también estaba influenciado por él. Como fan de este manga, siempre he intentado transmitir la calidad de la obra original.

P: *Victorious Boxers* ha cosechado un gran éxito en Japón y ha recibido las mejores críticas entre la prensa nipona y americana. En algunas webs se le llega a proclamar el mejor y más real simulador de boxeo de todos los tiempos. ¿A qué crees que es debido este éxito?

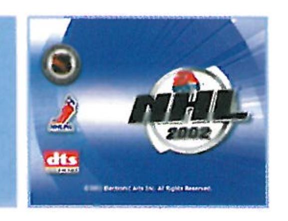
R: Para empezar, quisimos ser respetuosos con todos los personajes y la historia original. Este gran manga de boxeo me impresionó mucho y enseñó a apreciar el boxeo real. (...)

La pegada, la distancia para alcanzar a los otros, es muy estrecha en el boxeo. Las distintas clases de ataque y defensa en este corto espacio es la clave del boxeo. La llave para éste éxito es que hemos logrado reproducir de manera realista el desarrollo entre defensa y ataque.

P: ¿Cuánto tiempo os llevó desarrollar *Victorious Boxers*?

R: Comenzamos este proyecto en julio de 1999, pero no recibimos de **Sony** el *kit* y las herramientas de desarrollo hasta noviembre de aquel año. En octubre de 2000 dimos los últimos toques, así que todo nos llevó cerca de un año.

por << Chip & Ce >>



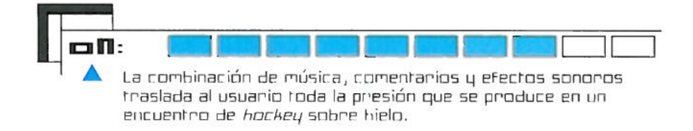
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2001

NHL 2001 fue el primer simulador de *hockey* sobre hielo en llegar a **PlayStation 2**. Sin que haya transcurrido un año desde el citado juego, **Electronic Arts** ya tiene muy avanzada la continuación de la saga. A diferencia de lo que ocurrió en muchas de las entregas anteriores, el programa no se limita a una actualización de plantillas. Entre las novedades, destaca la incorporación de una modalidad de juego que permite disputar hasta diez temporadas de forma consecutiva. Además, se introduce la posibilidad de lograr capacidades extras para los jugadores en un modo que recuerda al incluido en *Madden NFL 2001*. Gráficamente se han mejorado las animaciones de los jugadores y renovado las secuencias. El apartado sonoro, tanto comentarios como música y efectos, logra envolvernos en el ambiente del partido haciendo que uno se sienta sobre la pista de hielo.

NHL 2002

La saga de EA vuelve con muchas novedades



La combinación de música, comentarios y efectos sonoros traslada al usuario toda la presión que se produce en un encuentro de *hockey* sobre hielo.



La *beta* ofrecida por **Electronic Arts** tiene algunos fallos que hacen que se pierda la vista del campo en determinadas acciones. Esperemos que sean subsanados en la versión final.

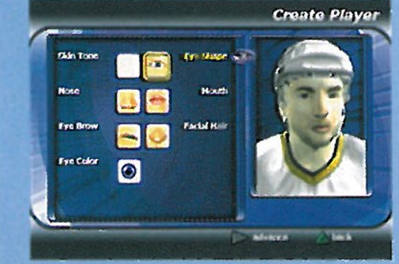
Las secuencias muestran la faceta más espectacular del programa. La salida al campo de los jugadores es impresionante.

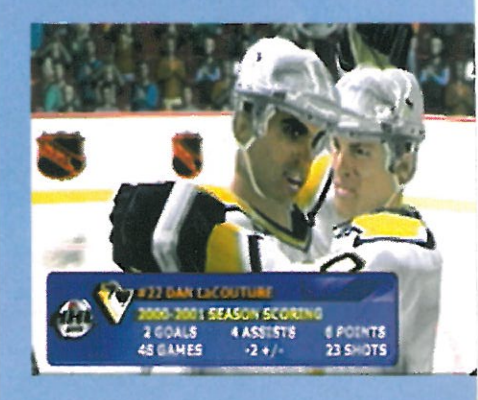


Equipos y Jugadores

Las grandes estrellas del *hockey* están presentes

Los equipos de la NHL comparten programa con diferentes selecciones nacionales. En cuanto a los jugadores hay que destacar el detallado editor que se ha incorporado.





por << Némesis >>

Ficha Técnica

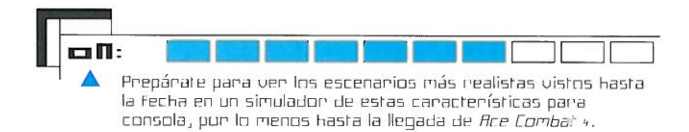
- **COMPAÑÍA:** EIDOS
- **DESARROLLADOR:** CORE DESIGN
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SIMULACIÓN AÉREA
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2001



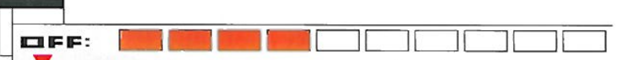
Hay que remontarse a los lejanos años del **Mega CD** (una máquina a la que **Core** sacaría el máximo partido) para localizar el origen de la saga *Thunderhawk*, que viviría una nueva entrega, ya en **PlayStation** en 1995, bajo el título de *Firestorm: Thunderhawk II*. En el mes de septiembre, esta familia de simuladores de helicópteros (conocida en el mercado *yankee* como *ThunderStrike*) volverá a levantar el vuelo, en un nueva máquina, **PlayStation 2**, pero sin perder sus señas de identidad y su mecánica, entre la simulación pura y dura y el *arcade*. La potencia gráfica de **PS2** va a permitir disfrutar de unos entornos de un realismo hasta ahora sólo posible en los **PC** más potentes. Siete campañas (de 3 a 6 misiones cada una), una depurada inteligencia artificial para aliados y enemigos y multitud de armamento diferentes son los principales valuartes de **Core** para plantar cara a su gran rival: *Ace Combat 4*.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Core rescata para **PS2** una de sus más veteranas licencias



Prepárate para ver los escenarios más realistas vistos hasta la fecha en un simulador de estas características para consola, por lo menos hasta la llegada de *Ace Combat 4*.



De momento, lo único que ha trascendido de las oficinas de **Core** es esta *beta* NTSC (con cuatro únicas misiones). El control con el *Dual Shock* es innecesariamente complicado.



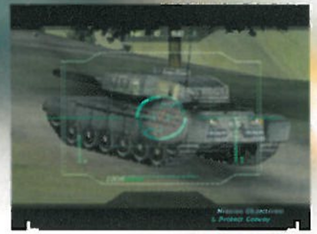


Las cuatro únicas fases que componen esta beta NTSC muestran todo el potencial del que hará gala Thunderforce: Operation Phoenix.











Pensando en los fans de la simulación más pura, Core ha incorporado una vista de cabina.

Un simulador...

...aunque su mecánica es totalmente *arcade*

Thunderhawk: Operation Phoenix es como *Ace Combat* pero con helicópteros. Mecánica y control de marcado estilo *arcade*, pero con elementos de simulador de vuelo puro y duro, con múltiples vistas, escenarios fotorrealistas, etc...



por << The Scope >>

FICHA TÉCNICA

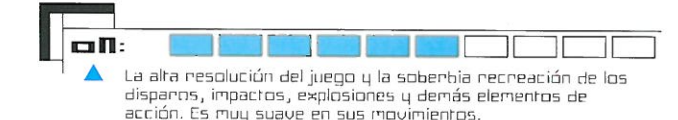
- COMPAÑÍA: SONY C.E.A.
- DESARROLLADOR: INCOGNITO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE DE CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2001



TWISTED METAL: BLACK

Acción constante y espectáculo sobre ruedas

Partiendo de la base de que a los americanos les gustan juegos muy raros (supongo que ellos dirán lo mismo de nosotros), y no me refiero a títulos basados en fútbol americano, que es algo comprensible, están preparando su llegada al mercado el último integrante de la franquicia *Twisted Metal*. Aquí en **Europa** no acaba de cuajar la idea de competir a misil limpio frente a otros coches en escenarios abiertos (personalmente se me hace muy tedioso, especialmente en el modo para un jugador), pero sería injusto menospreciar la valía de este título. Se mueve con una suavidad impresionante, los gráficos están en alta resolución y posee una galería de efectos gráficos capaz de deslumbrar a cualquiera. Además su tétrico diseño general, tanto de escenarios como vehículos en el que la oscuridad prevalece, le da una personalidad propia e inconfundible. Sólo su mecánica parece ajena a los gustos europeos.

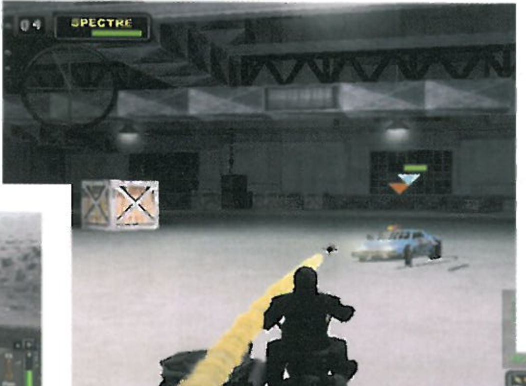


ON: ▲ La alta resolución del juego y la soberbia recreación de los disparos, impactos, explosiones y demás elementos de acción. Es muy suave en sus movimientos.



OFF: ▼ Es un tipo de juego eminentemente *multiplayer*, que para jugar en solitario se hace un poco pesado, a no ser que seas americano (a los *yankees* les encanta este juego).

Mucho tráfico, peatones suicidas, efectos climáticos y escenarios interactivos son sus cualidades.







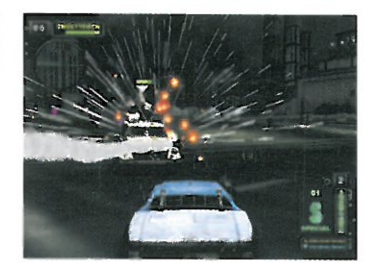
Modo Multiplayer

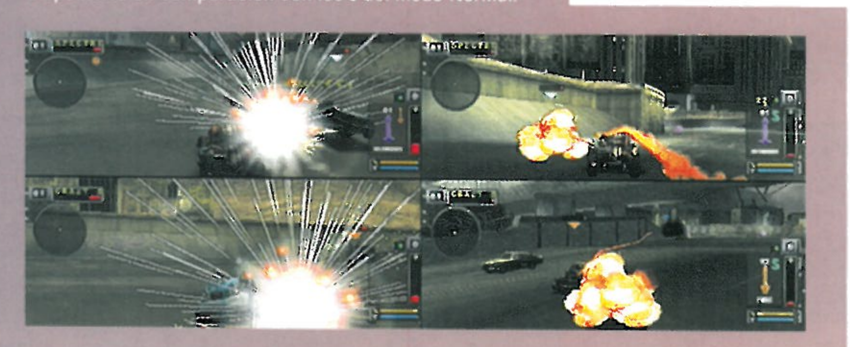
Es el principal atractivo del juego. Todos contra todos o cooperación

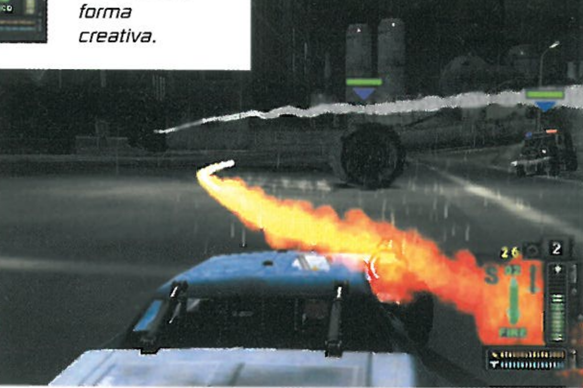
Al siempre atractivo *Death Match* de todos contra todos típico de este modo, se le une un modo Cooperación y un modo reto (llamado *Último Hombre*). Prueba de que es el más cuidado, son sus más de 20 escenarios disponibles en comparación con los 8 del modo Normal.



Cientos de armas diferentes y ataques combinados para destrozar al contrario de forma creativa.

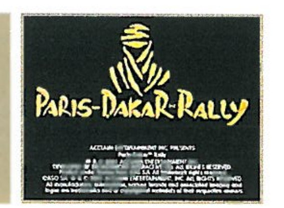








por << The Scope >>



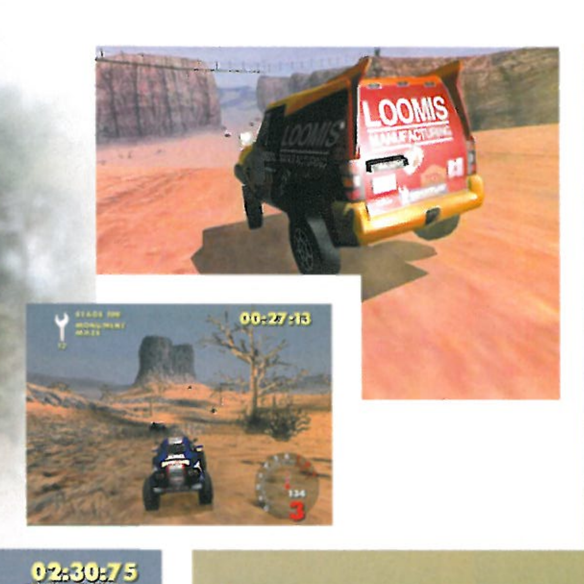
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FORMATO: DVD-ROM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- VERSIÓN: PAL
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM ESPAÑA
- JUGADORES: 1
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2001
- GÉNERO: CONDUCCIÓN

PARIS-DAKAR RALLY

Arena, jungla y barro en PS2

Hubert Auriol creó, en 1978, el **Rally París-Dakar**. Con el tiempo, esta prueba deportiva se fue convirtiendo en toda una aventura, en la que el mero hecho de cruzar la meta de la capital de **Senegal** era ya un gran triunfo. La atención de los fabricantes por el prestigio que supone triunfar en esa prueba, y la presencia continua de la prensa que nos hace vivir en nuestras casas cada jornada, han elevado a categoría de leyenda cada una de las etapas que componen el rally. Este espíritu, a caballo entre aventura y deporte, es el que **Acclaim** ha pretendido trasladar a este videojuego. Tras la adquisición de la licencia, la compañía americana no quiso quedarse en la garantía de éxito que es tener el nombre del rally en el título del juego, sino que se ha esforzado en que la «magia» del «rally de los rallies» estuviera omnipresente. Para ello adquirió además la licencia de 24 vehículos reales, cada uno de ellos desarrollado según los datos técnicos específicos de los diferentes fabricantes. Asimismo se han contemplado 12 escenarios diferentes, siguiendo las pautas del rally real, lo que nos permitirá enfrentarnos con diferentes tipos de pista, desde los caminos más polvorientos y desiertos de arena, hasta junglas y senderos llenos de barro, lodo y rocas. Para adaptar nuestro vehículo a las diferentes superficies se nos permitirá modificar los reglajes básicos, como suspensión y altura al suelo, para



Cuatro opciones

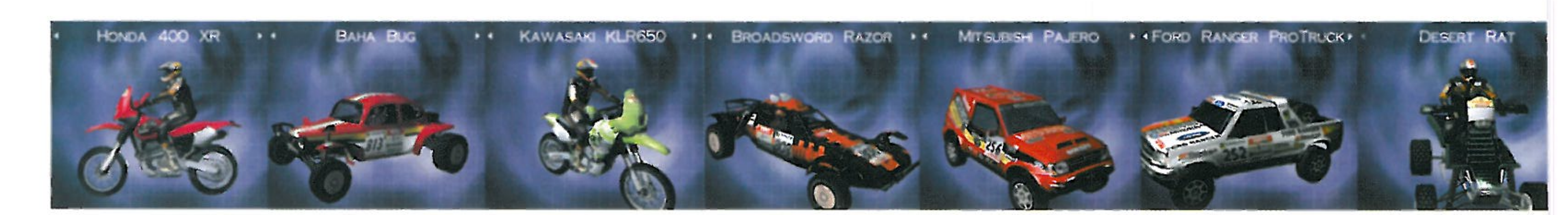
Todo dependerá del vehículo que elijas para atravesar las etapas

Ésta es sin duda la mayor virtud que atesora este juego, ya que el control del vehículo y la forma de trazar las curvas y recorrer los diferentes senderos dependerá de la elección de montura. No será lo mismo disputar el rally con un 4x4 que con un ligerísimo Quad. Cuatro opciones que cambiarán tu forma de conducir añadiendo alicientes al juego.





En el transcurso de cada etapa no sólo nos encontraremos con los rivales de nuestra categoría, sino también con los de las demás.



mejorar su comportamiento. Lo más interesante del juego es que podemos competir seleccionando entre cuatro diferentes tipos de vehículos, desde un 4x4 típico, hasta un Buggy, un Quad o una moto. De esta manera, la forma de conducir variará notablemente entre cada uno de ellos, por lo que en cierta forma dispondremos de cuatro juegos en uno, conservando siempre el rally africano como nexo de unión.

La *beta* que nos ha proporcionado **Acclaim** está todavía muy inacabada y presenta algún que otro defecto que será solventado en su versión final. Pero por lo que hemos podido comprobar, se trata de un juego que exigirá un pilotaje muy técnico y cuidadoso, ya que cualquier exceso hará volcar al coche, caerse al motociclista o salirnos de la pista, que puede ser igual de dramático en cuanto a pérdida de tiempo. El mes que viene os contaremos todo sobre el rey del desierto en forma de videojuego.



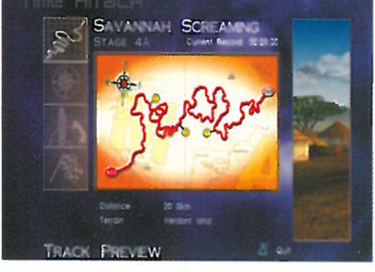
Lo mejor de todo es poder elegir entre cuatro tipos de vehículos con su respectivo control. Saldrá totalmente traducido y doblado a nuestro idioma.

OFF:

Es una beta «muy beta», apenas al 70 % de finalización, y es lógico que en esta fase de realización se muestre un poco brusco el motor gráfico del juego.



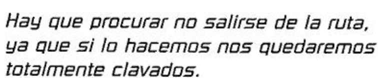
En los circuitos nos podremos encontrar fenómenos naturales, animales sueltos y todo tipo de obstáculos imprevistos.





Hay que procurar no salirse de la ruta, ya que si lo hacemos nos quedaremos totalmente clavados.





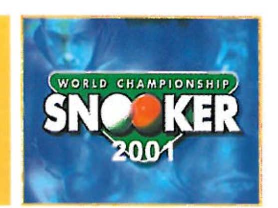
Las motos se desenvuelven a la perfección en la arena, aunque es fácil caerse.



El Quad nos permitirá una gran maniobrabilidad, pero el control es más difícil.



por << Chip & Ce >>



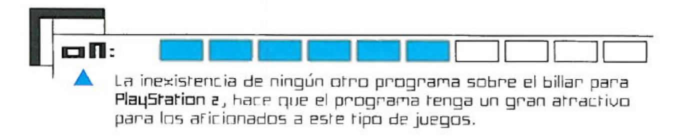
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: Codemasters
- DESARROLLADOR: Blade Interactive Studios
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PAÍS DE ORIGEN: Reino Unido
- GÉNERO: Deportivo
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: Septiembre 2001

El billar es una de esas disciplinas que no cuentan con demasiados juegos en ninguna consola, pero que siempre tienen algún representante. La llegada de ***World Championship Snooker 2001*** constituye el debut del billar dentro de **PlayStation 2**. Tanto la compañía (**Codemasters**) como el grupo desarrollador (**Blade Interactive**), cuentan con la experiencia de una primera entrega en **PSone** aparecida algo más de un año. La versión para **PS2** muestra muchas similitudes con su antecesor, como el modo *snooker*, jugadores reales y un sistema de control casi idéntico. Las diferencias se hallan en el apartado gráfico, especialmente en el diseño del entorno que rodea las mesas de billar. Mencionar que los jugadores aparecen en pantalla al realizar un golpe, manteniendo una de las características diferenciadoras de la primera entrega de la saga.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001

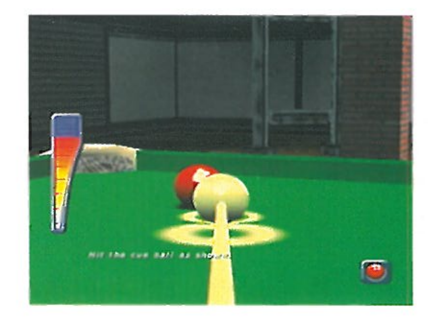
La primera carambola de PS2



La inexistencia de ningún otro programa sobre el billar para **PlayStation 2**, hace que el programa tenga un gran atractivo para los aficionados a este tipo de juegos.



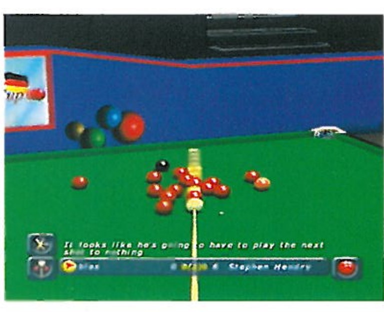
Las escasas diferencia con respecto a la primera parte de la saga, aparecida en **PSone**, y la escasa afición al *snooker* en nuestro mercado.







El snooker es la única disciplina que aparece en el programa, tanto en versión clásica como con algunas variaciones.







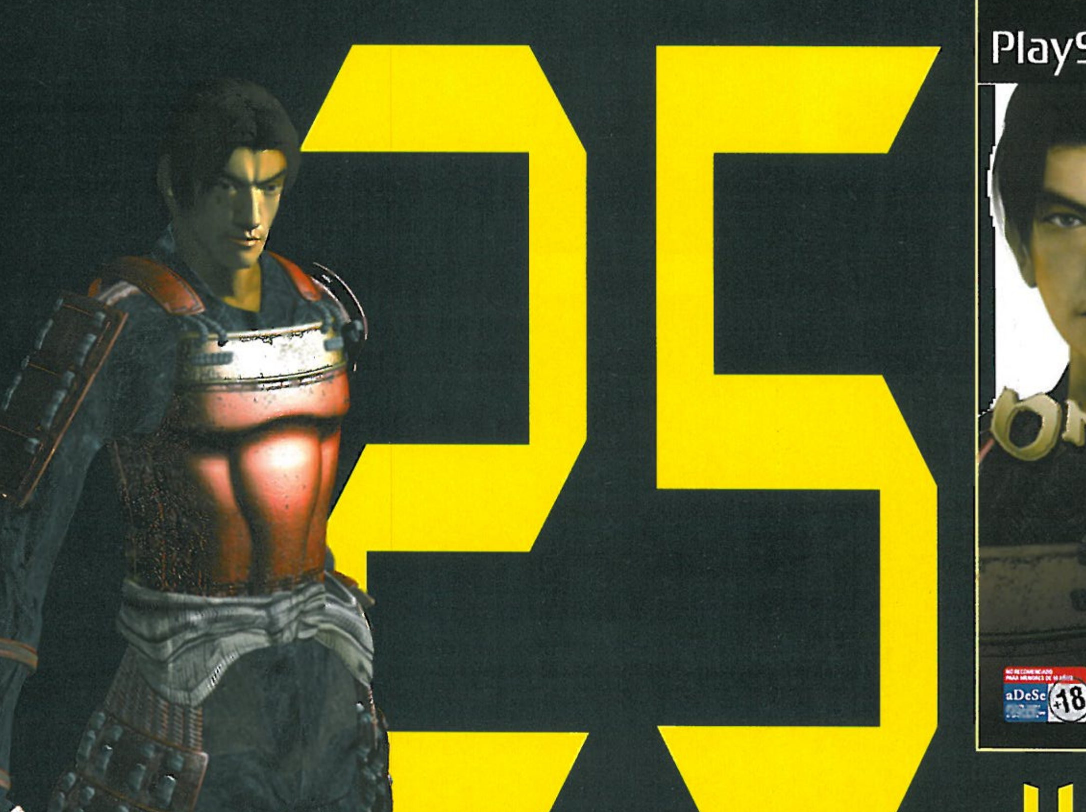


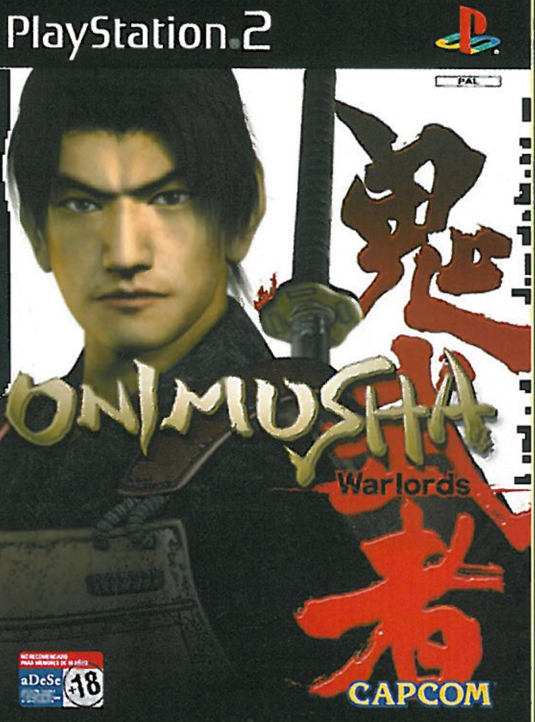
Jugadores

Los protagonistas son jugadores profesionales

El programa recoge a diferentes jugadores reales, tal y como queda patente en la espectacular *intro* incluida. Además, un editor permite crear personajes personalizados.

sorteamos





25 JUEGOS
Onimusha Warlords

CAPCOM y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 25 juegos de ONIMUSHA WARLORDS, una de las mejores aventuras que puedas encontrar en el mercado para PlayStation 2. Para conseguir este fenomenal juego, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de octubre con todos tus datos a la siguiente dirección:
PlayStation 2 Revista Oficial, O´Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Sorteo Onimusha Warlords»



SORTEO «ONIMUSHA WARLORDS»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

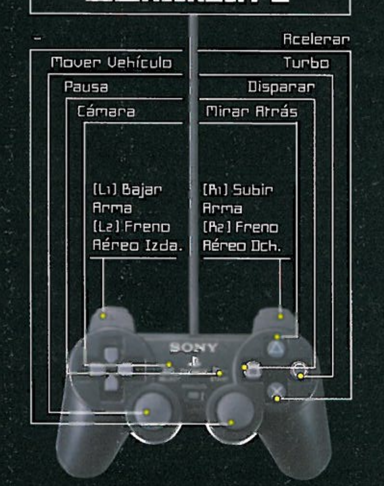


por << Doc >>



www.extremeg3.com

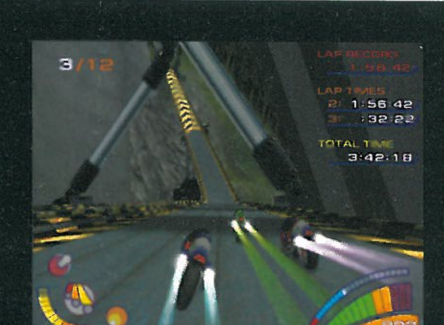
DualShock 2



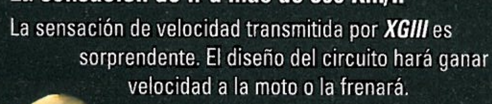


Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: STUDIOS CHELTENHAM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS 6 EQUIPOS DE 2
- CIRCUITOS 10+1 (SECRETO)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4 LIGAS DIFERENTES
- MEMORY CARD: 201 KB+81 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./ 66,05 €







Velocidad

La sensación de ir a más de 500 Km/h

La sensación de velocidad transmitida por ***XGIII*** es sorprendente. El diseño del circuito hará ganar velocidad a la moto o la frenará.





XGIII

EXTREME G RACING

El más rápido título de conducción de la historia llega a **PlayStation 2**

Los equipos de XGIII

La velocidad, siempre en compañía

Al igual que en la saga *WipeOut*, en este nuevo ***Extreme G3*** los personajes están agrupados por parejas en diferentes equipos. Seis son los equipos seleccionables, con dos personajes cada uno, los cuales poseen diferentes características entre sí.









Detalles



CIRCUITOS
El retorcido diseño de los circuitos nos hará creer que estamos en una montaña rusa.



LA TIENDA XG
En lugar de encontrar las armas repartidas por el circuito, tendremos que comprarlas.



MODO COOPERATIVO
En él competiremos a dobles con un mismo equipo contra los personajes de la CPU.



ESCENARIOS
Los escenarios que rodean los circuitos están repletos de detalles.

<La sensación de velocidad en *XGIII* es sorprendente>





Algunas de las imágenes que véis aquí han sido sacadas de las impresionantes repeticiones de alguno de los circuitos.








Ya iba siendo hora, tras más de un año desde la aparición de **PS2** en **Japón**, de que **Acclaim** trasladase alguna de sus dos sagas estelares de la anterior generación de consolas (*Turok* y *Extreme G*) a **PlayStation 2**. El primero en pisar los 128 *bits* de **Sony** ha sido el título más rápido de conducción jamás creado: ***Extreme G3***. Esta tercera entrega tiene todo lo que hizo famoso al segundo *Extreme G* en **Nintendo 64**: un motor gráfico endiabladamente rápido, un *frame rate* constante, que no baja en ningún momento de los 60 fotogramas por segundo, una gran cantidad de trabajados efectos gráficos y... una dificultad que a más de uno sacará de quicio. El motor gráfico de ***XGIII*** pone en pantalla a 12 futuristas motocicletas que se mueven a toda velocidad por inmensos circuitos de geometría imposible (parecen montañas rusas) sin mostrar ningún tipo de ralentización ni *popping*. Lo más llamativo del *engine* creado por **Acclaim** son los efectos ambientales como el de nieve o el de lluvia, que es tan bueno (o incluso mejor) que el de *Metal Gear Solid 2*. El único punto débil de ***XGIII*** es su jugabilidad, ya que añadido a la dificultad que entraña vencer a los experimentados contrincantes, nos encontraremos con un control extremadamente sensible, que requiere muchas horas de práctica para controlarlo. La novedad más original en este apartado es la posibilidad de jugar, en formato *split-screen*, una partida de dos jugadores en modo Cooperativo, ambos contra los personajes controlados por la CPU.

GRÁFICOS

El *engine* visual de ***XGIII*** es de lo mejor que hemos visto. Suave, rápido, repleto de detalles y con unos efectos gráficos impresionantes.

9.3

JUGABILIDAD



Todo está en contra del jugador, tanto la habilidad de los contrincantes como el sensible y complicado control de la moto.

7.6

AUDIO



La banda sonora ha corrido a cargo de *Ministry Of Sound*, con temas de grupos como *Nukamol*, *DJ Butterface*, *Luzon* o *Vitae*.

EFECTOS **8.3**
BANDA SONORA **9.2**

DURACIÓN



Si tienes mucha paciencia y te gustan los retos, ***XGIII*** te durará. De lo contrario, en menos de una hora acabarás harto de perder.

8.4

PS2





por << Némesis >>

www.proein.com

CITY CRISIS

Erígete como salvador de la ciudad en sus horas críticas

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TAKE2 INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: SYSCOM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO 3
- FASES 7 +
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 230 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05€



La mecánica de ***City Crisis***, surcar los cielos de una ciudad al rescate de víctimas de desastres, sería algo innovador si no existiera ya otro título para **PlayStation 2** (*Air Ranger*) de mecánica similar y mejor factura técnica. Pero mientras que aquella creación de **ASK Digital** apostaba por la simulación y el realismo, **Syscom** se ha decantado en ***Crisis City*** por un desarrollo más *arcade*, con vistas a satisfacer a un espectro más amplio de usuarios. ***City Crisis*** reta al jugador a controlar hasta cinco clases distintas de helicópteros (dos de ellos secretos) a través de una sucesión de misiones que van desde la extinción de incendios y rescate de heridos a la localización y persecución de vehículos. Siempre en constante lucha contra el crono (cuanto más tiempo se tarde, más se avivan los incendios y más afectan éstos a los edificios y sus inquilinos), el jugador también debe valorar las notables diferencias de dimensiones y mecánica entre los helicópteros. El *Gold Fish* es pequeño y manejable, ideal para descender sin problemas entre los rascacielos, pero en contrapartida, es demasiado frágil a los impactos y sólo puede cargar con cuatro víctimas. Estarás obligado a





Velocidad y reflejos

Es lo que necesitarás para llegar a tiempo al rescate de las víctimas

Además del fuego, tu principal enemigo en ***City Crisis*** es el crono. A menor tiempo en sofocar los incendios, mayor cantidad de puntos y éstos son imprescindibles para dar el salto a nuevas misiones. Esta regla también se hace extensible al modo Persecución, donde deberás ayudar a la policía a dar caza a un vehículo.









Air Ranger fue el primer simulador de rescate aéreo para PS2, pero sólo está disponible en Japón.



<*City Crisis* te pone a los mandos de un helicóptero de rescate>

Autogiros



DOLPHIN
La mejor elección de todos. Es rápido, ofrece una buena capacidad de maniobra y permite llevar a 5 personas.



GOLD FISH
Pese a su extrema fragilidad, que obliga a evitar cualquier contacto con los edificios, es el helicóptero más cómodo de pilotar.



LOBSTER
Lento y de dimensiones gigantescas, en contrapartida ofrece la mayor capacidad de carga (7 pasajeros).



BAT
El primero de los 2 helicópteros secretos (el otro es un cerdo ¿?). Veloz pero ineficaz en calles estrechas.

dejarlas en el helipuerto antes de intentar rescatar a nadie más. El *Lobster* es resistente y permite recoger hasta siete personas, pero su gran envergadura hace imposible acercarse demasiado a los edificios. Cuidado, todas estas valoraciones son sólo para uno de los modos de juego que ofrece ***City Crisis***, *Rescue* o Salvamento. Porque además, existen misiones de persecución en los que prima un helicóptero ágil capaz de perseguir vehículos a través de avenidas laberínticas. Y el *Time Attack*, tres pruebas al estilo del clásico *Pilotwings*, el único objetivo es atravesar todos los arcos que surjan en el camino, lo que hace necesario un transporte veloz pero sobre todo resistente. Esta variedad de misiones, unidas a la excelente jugabilidad (en pocos minutos te convertirás en todo un experto a la hora de manejar tu helicóptero) son las principales virtudes de ***City Crisis***: Unos gráficos simpáticos, pródigos en detalle, pero algo toscos para lo que se espera de **PlayStation 2**, sobre todo teniendo en cuenta que el precio del juego ronda las once mil ptas. Aunque nadie puede negar que jugar a ***City Crisis*** es realmente divertido y el control es perfecto, su elevado precio obliga a pensárselo dos veces.



GRÁFICOS
7.0 — Lo mejor: el aspecto de urbe bulliciosa, rebosante de tráfico y gente. Lo peor: los gráficos no están a la altura de lo que se espera de PS2.

JUGABILIDAD
8.4 — Lo que es innegable es la gran jugabilidad y el perfecto sistema de control de *City Crisis*. Pilotar los helicópteros es todo un placer.



AUDIO
EFECTOS 7.5
BANDA SONORA 6.5
La música prácticamente no existe en el juego. Queda totalmente sofocada bajo el ruido de las aspas de los helicóperos, sirenas y explosiones.



DURACIÓN
8.0 — La necesidad de acumular las más altas puntuaciones para saltar de misión asegura una larga vida al juego.

PS2





por << The Scope >>

www.midway.com

CART FURY

Velocidad frenética, pocas reglas y muchas sorpresas

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 4
- COCHES: 15 + OCULTOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- CIRCUITOS: 19
- MEMORY CARD: 3+2 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Otra cosa no será, pero de lo que puede presumir ***Cart Fury*** es que sus programadores han echado «el resto» para ofrecer uno de los *arcades* de conducción más completos que recordamos. No se han limitado a recrear el tan manido modo *arcade* y modo campeonato, típico de las conversiones recreativa-consola, sino que han rodeado al juego de suculentos modos de juego, sorpresas de todo tipo y un sinfín de extras que demuestran el mimo y dedicación de **Midway** para con los usuarios de **PS2**. Y es precisamente esto lo que salva al juego, ya que, por muy aficionado que se sea a las carreras tipo **Nascar**, **Cart Fury** cojea en lo más importante, el desarrollo de las carreras. Aunque los pilotos son reales, al igual que algunos circuitos; aunque los accidentes son espectaculares y las carreras están repletas de momentos de acción; aunque hay modos de juego originales y para nada de relleno, y aunque se puedan activar muchos trucos y desvelar circuitos y coches ocultos, la pena es que cada carrera será prácticamente idéntica a la anterior. El problema es que la inteligencia artificial de los rivales no existe, y lo que hacen es seguir un camino prefijado, sin importarles



Si superamos el tiempo de vuelta establecido conseguiremos superpropulsión, que se manifiesta en pantalla con dos estelas de fuego.

DualShock 2

[L2] Propulsión	[L1] Reducir marcha	[R2] Propulsión	[R1] Aumentar marcha

-	Cambiar vista
-	Quitar/Poner marcadores
-	Acelerar
Pausa	Frenar

<Lo mejor de Cart Fury es la tremenda variedad de modos de juego>

Subjuegos



BLOQUEAR AL OPONENTE
Impide que otro coche te adelante, y si lo hace, tienes diez segundos para recuperar el liderazgo.



PRUEBA CONTRA RELOJ
Elige el número de vueltas e intenta completar el circuito en el menor tiempo posible sin chocarte.



DEMOLICIÓN
Es el subjuego más divertido. Consiste en destruir a los rivales chocando contra ellos o, mejor aún, empujándoles contra el muro.



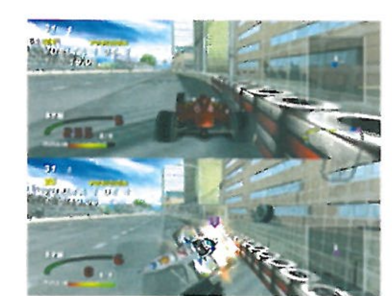
SEGUIR LA LÍNEA
Hay que buscar el mejor camino por la pista siguiendo la línea verde. Cuanto menos te salgas, mayor número de puntos.



PERSEGUIR
El más complicado. Hay que perseguir a los rivales y chocar contra ellos antes de que te autodestruyas al explotar una bomba.



ÚLTIMO HOMBRE EN PIE
Desafía al resto de pilotos a una carrera uno a uno. Olvídate del resto de coches en pista.







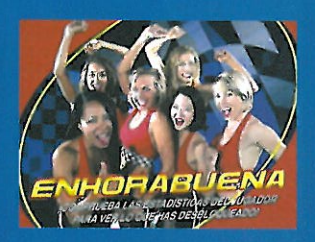
Las colisiones entre los bólidos estarán a la orden del día, con imágenes realmente impactantes.

Repleto de detalles

Es uno de los juegos mejor acabados que recordamos. Tiene secretos, secuencias en FMV, trucos, pilotos reales...

Y es que, si de algo puede presumir ***Cart Fury*** es de eso, de estar provisto de todo lo imaginable para sacar provecho al juego. Desde coches ocultos de diseños impensables, hasta imágenes estáticas de chicas potentes en todos los menús, pasando por infinidad de secuencias en *Full Motion Video*. Y eso es sólo un avance de las sorpresas que encierra.













quién se encuentren en el camino. Por ello no esperéis coches que os cierren o que os esquiven para adelantaros. Si tiene programado un lugar de paso, nada le hará salirse de su trazada. Por ello el juego se convierte en una especie de contrarreloj continuo, ya que siempre se sabe que en las primeras vueltas nos adelantarán como si lleváramos un carro, y en las últimas los sobrepasaremos como si todos los coches hubieran roto el motor. Esta es una constante que se repite en todos los modos de juego, y es sin duda el principal lastre del juego. Una lástima, porque lo habitual suele ser lo contrario, es decir, un juego que se pierde en el olvido por la ausencia de alicientes. En esta ocasión a ***Cart Fury*** los alicientes le sobran, pero carece de la competitividad y emoción que proporcionan rivales «activos» que conviertan cada carrera en un reto.







GRÁFICOS 7.2
Aunque los circuitos no están mal hechos y los coches ocultos tienen su gracia, gráficamente **Cart Fury** no es nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 7.7
Las situaciones en las carreras se repiten con asiduidad, lo que acabará aburriendo. Eso sí, con los tortazos te lo pasarás bomba.



AUDIO Efectos 8.5 · Banda sonora 7.5
Los efectos de sonido y las voces están bien conseguidos, es especial en los continuos choques y la propulsión. La banda sonora pasa desapercibida.



DURACIÓN 8.5
Si quieres completarte todos los modos y sacar a la luz los innumerables secretos, tendrás juego para mucho, mucho tiempo.





Detalles



ESCENARIOS EX
Estos niveles nos servirán para conseguir puntos y así poder enfrentarnos a los jefes del juego.



GALERÍA DE JEFES
Al rescatar a una de nuestras hermanas, podremos ver con detalle el ser en el que estaba convertida.



DualShock 2

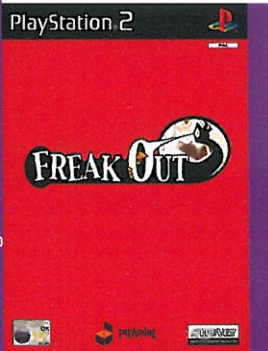
[L2] Mover Cámara	[R2] -
[L1] Fijar Objetivo	[R1] Lanzar Pañuelo
Mover pañuelo	Textura roca [modo Galería]
Mover Linda	Textura reflejo [Galería]
-	Textura boceto [Galería]
Pausa / Comenzar	Textura líquida [Galería]

Debajo está el Museo de la Agonía, desde donde tendrás acceso a los niveles ya abiertos, a la Galería de la Vergüenza y a la Escultura de la Memoria.









FREAK OUT

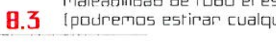
La última locura de los genios programadores de Treasure

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SWING! ENT.
- DESARROLLADOR: TREASURE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 12 JEFES
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: +0 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.490 Ptas/ 60,04 €



Desde sus comienzos en **Megadrive** con *Gunstar Heroes*, los títulos creados por **Treasure** siempre se han caracterizado por su tremenda jugabilidad y su insultante originalidad, pues llegan a rozar lo absurdo. Tras su primera y única incursión en los 128 *bits* con *Bangai-o* para **Dreamcast**, un extraño *shoot'em-up* bidimensional de pequeñísimos *sprites*, **Treasure** crea su primer juego en 3D para la consola más potente del mercado. ***Freak Out*** (llamado *Stretch Panic* en **Japón**) nos pondrá en la piel de **Linda**, que viajará hasta un extraño lugar llamado el Museo de la Agonía con el fin de recuperar a sus 12 hermanas, hechizadas y convertidas en monstruos. Para conseguirlo contamos con la ayuda de un pañuelo, también hechizado, cuya principal virtud es la de agarrar cualquier cosa (tanto enemigos como escenario) y estirarlo. El original desarrollo de ***Freak Out*** nos obligará a conseguir puntos eliminando extrañas mujeres de busto sobredimensionado, para acceder a los 12 jefazos (o hermanas). La forma de eliminarlos es diferente en cada caso: a uno tendremos que pellizcarle la campanilla cuando abre la boca y otro, por ejemplo, morirá al quitarle su legión de *fans* cuando se pone a cantar.



GRÁFICOS 8.3
Aunque existen títulos muy superiores en este apartado, su mejor baza es la maleabilidad de todo el escenario (podremos estirar cualquier cosa).



JUGABILIDAD 9.0
Tanto su desarrollo como su original sistema de control llevan el sello de **Treasure** y esto no será del agrado de todos los usuarios.



AUDIO EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.8
La genial banda sonora parece sacada de un *Film* de **Tim Burton**. Los efectos de sonido están a la altura del «desfase» visual.

DURACIÓN 8.2
En principio no parece muy largo, pero descubrir el punto débil de cada jefe y rescatar a las 12 hermanas puede llevar tiempo.

PS2




aDeSe
+16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
© 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved.



Terror al primer mordisco

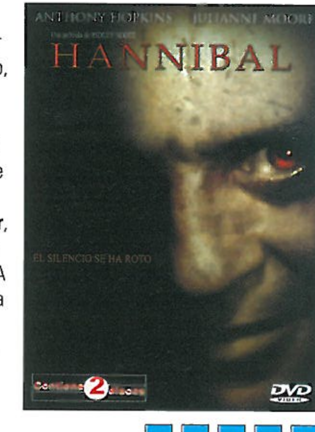
El silencio de los corderos





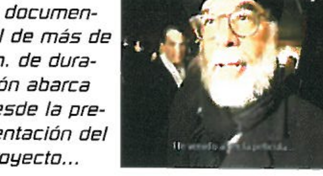

por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>





En su afán por adaptar el nuevo best seller de **Thomas Harris**, el veterano productor **Dino De Laurentiis** no se dejó amedrentar por la «espantada» de **Jonathan Demme** y **Jodie Foster** del proyecto, y sustituyó a ambos por dos profesionales de igual o mayor prestigio: **Ridley Scott** (felizmente recuperado para el cine de calidad gracias a *Gladiator*) y **Julianne Moore**. Sólo quedaba condensar las más de 600 páginas del libro en un guión y, para ello, **Mr. Laurentiis** echó mano de otro «peso pesado» de la industria, el «intocable» **David Mamet**. Con todos estos elementos y **Anthony Hopkins** repitiendo como **Dr. Lecter**, nada podría detener a **Hannibal** en su camino hacia el éxito. Ni siquiera las siempre odiosas comparaciones con *El Silencio de los Corderos*. A lo largo de más de dos horas, el talento de **Ridley Scott**, apoyado en la música de **Hans Zimmer**, logra convertir las escenas más truculentas en algo casi hipnótico. Secuencias dignas del cine *gore* que, sin desentonar con respecto al resto del *film*, ponen de manifiesto, aún más si cabe, el lado más oscuro de **Hannibal** el caníbal. **B.S.**


El propio Ridley ameniza con sus comentarios la comparativa de bocetos que podrás ver con el cambio de ángulo.


El documental de más de 1 h. de duración abarca desde la presentación del proyecto...

... hasta la gala de preestreno, con comentarios de gente de la talla de Coppola.


Podrás ser testigo de la evolución del cartel del film hasta su forma definitiva...

... o deleitarte con 13 escenas eliminadas o extendidas, incluido un nuevo final.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Un documental de 1 hora 13 min. (que abarca todo el periodo de creación del *film*, desde la rueda de prensa de presentación del rodaje, hasta el estreno) es el principal valor del DVD 9 de extras, pero éste incluye mucho más: 13 escenas eliminadas, un final alternativo, comentarios de **Scott** (subtitulados al castellano) y más...

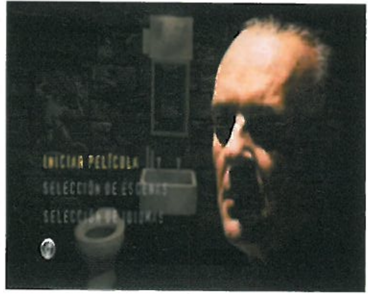
PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

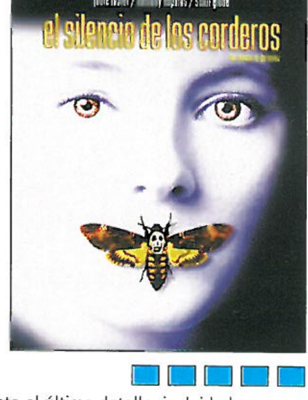
TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 4.495 Ptas. / 27,01 Euros

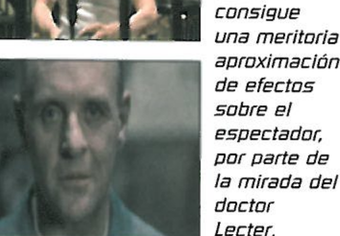
VALORACIÓN:
Sin entrar en el fácil juego de valorar cuál es mejor, *El Silencio de Los Corderos* o esta secuela, sería de necios negar a **Hannibal** sus más que evidentes cualidades. Es simplemente una película diferente, pero idéntica en genialidad respecto al *film* de **Demme**. Además su edición en DVD es un absoluto lujo de contenidos y extras.





A finales de agosto se cumple el décimo aniversario del estreno de *El silencio de los corderos*, película que supuso la adaptación audiovisual del best seller *El silencio de los inocentes* de **Thomas Harris**. A todos nos llamó la atención esa carátula en la que aparecía el rostro de **Jodie Foster** con la boca tapada por una especie de siniestra polilla. La insinuante imagen reflejaba perfectamente lo que nos encontraríamos en la sala del cine: una espeluznante historia con un final sin grandes efectos visuales, pero que abría gran cantidad de miedos y dudas sobre las razones que llevan al ser humano a ciertos extremos... **Hannibal Lecter**, un asesino despiadado que muestra escrúpulos por minucias propias de las clases más refinadas de la aristocracia británica, ayuda a un agente del F.B.I. a resolver un caso. **Anthony Hopkins**, actor desconocido hasta entonces para el gran mundo y secundario en alguna gran producción del **Reino Unido**, consigue hacerle sombra a la niña prodigio de **Hollywood**, la **Foster**, que se encarga de hacer de detective. Para que nadie se ofendiera, los dos ganaron el Oscar. **I.G.**


El segundo disco está dedicado exclusivamente a extras que desvelan todos los secretos de la producción.



El tratamiento digital consigue una meritoria aproximación de efectos sobre el espectador, por parte de la mirada del doctor Lecter.

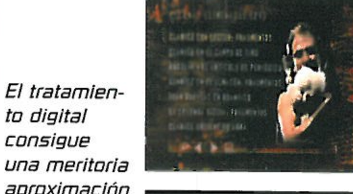


Imagen de una escena eliminada en la que Clarice afina su puntería.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Esta edición de coleccionista ha sido cuidada hasta el último detalle, incluido la presentación para el público de los dos discos. Los extras nos descubren todos los secretos de esta genial obra, diez años después de su realización. Escenas eliminadas y otras nunca vistas, anuncios de tv., trailers, galería de fotos, notas de producción...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés, alemán y castellano. Todos en 5.1.
Subtítulos: inglés, castellano, alemán y alemán para sordos.

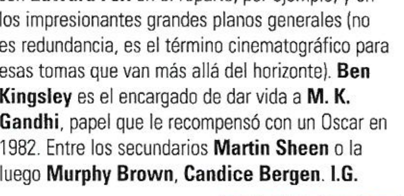
TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

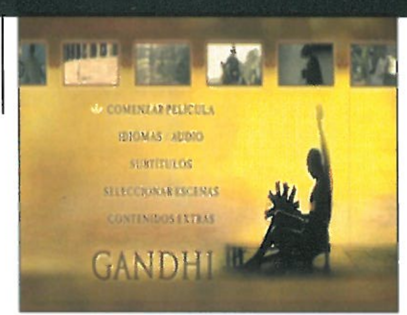
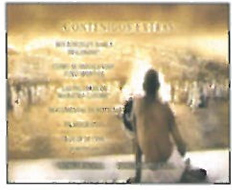
PRECIO: 4.495 Ptas. / 27,01 Euros

VALORACIÓN:
Todo merece la pena, hasta el precio (muy razonable), de acuerdo con lo que nos ofrece esta adaptación en DVD. La película que dirigió **Demme** impuso una moda para los años 90, recuperando un subgénero de otras épocas: El «terror psicológico». Inquietó más la mirada de **Hopkins** que sus horrendas escaramuzas en cuerpos ajenos.

Gandhi




Sir **Richard Attenborough**, antes de ser el tierno abuelito de *Parque Jurásico*, se hizo un hueco entre los «lores» de **Gran Bretaña** gracias a grandes producciones como la que nos ocupa o *Un Puente Lejano*. De aquella película bélica repite con **Edward Fox** en el reparto, por ejemplo, y en los impresionantes grandes planos generales (no es redundancia, es el término cinematográfico para esas tomas que van más allá del horizonte). **Ben Kingsley** es el encargado de dar vida a **M. K. Gandhi**, papel que le recompensó con un Oscar en 1982. Entre los secundarios **Martin Sheen** o la luego **Murphy Brown**, **Candice Bergen**. **I.G.**




Fotos históricas que suponen todo un documento sobre el líder indio.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Los contenidos adicionales incluyen extras para **PC** con una conexión directa a la página oficial del que fuera premio Nobel de la paz. Además, trailer de cine, filmografías destacadas, entrevista con el actor **Ben Kingsley**, reportajes de la televisión, un documental sobre la figura de **Gandhi** y un fotomontaje que narra cómo se hizo el *film*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español e italiano en Dolby surround. inglés en 5.1.
Subtítulos: español, inglés, italiano y portugués.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

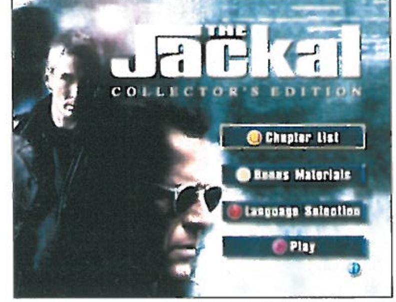
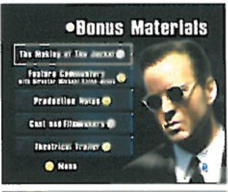
■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
Columbia TriStar nos trae este mes, otra gran producción en formato DVD. De nuevo, es una biografía de una personalidad histórica. Una de las últimas magnánimas películas que no contó con tecnología digital para juntar en un plano a miles de personas. Impresionantes imágenes que se nos cuelan en el salón de nuestra casa.

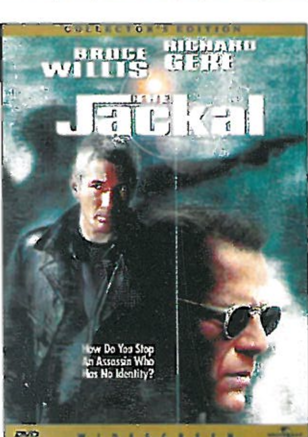
The Jackal





Sidney Poitier se suma al reparto de esta película, dando el toque de veteranía que tanto se lleva últimamente.

Vuelve el mercenario al que diera vida a principios de los 70 el británico **Edward Fox**. Esta vez es **Bruce Willis** el meticuloso asesino. Y como ahora dinero, adaptación y protagonistas son yankis, la película resulta mucho más «vaquera», con duelo incorporado contra un absurdo personaje interpretado por el canoso **Gere**, que hace «como de» terrorista irlandés con odios particulares hacia el chacal (¡cuán original!). Tampoco tiene desperdicio una etarra de lo más surrealista, antigua amante de **Gere**. A pesar de las fantasmadas, la calidad de la producción, los efectos, las localizaciones, aportan un grano, gordo, de calidad. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Ver a **Willis** con pelo, es cada vez más complicado, lo que supone otro punto a favor esta vez con el maquillaje. Como decía arriba, todos esos toques de dignidad y calidad que suponen el chorro de millones gastados para producir se explican al detalle en los extras, que cuentan con su propio menú de escenas por su longitud.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés, castellano e italiano. Todos en 5.1.
Subtítulos: inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Entertainment**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Película para el lucimiento de dos grandes «ex» de **Hollywood**: el de **Demi Moore** y el de **Cindy Crawford**. Es una de esas producciones de última generación que, no podemos negar, derrocha calidad de sonido y de imagen. Con un buen televisor y esta edición en DVD, el resultado es espectacular sobre todo en los planos generales.



La Boda de mi Mejor Amigo Ed. Esp.

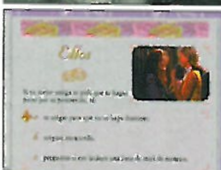




Esta nueva edición incorpora un karaoke basado en la inolvidable escena del restaurante.



El documental «Lo que se debe y no...» está amenizado con imágenes del cine mudo.



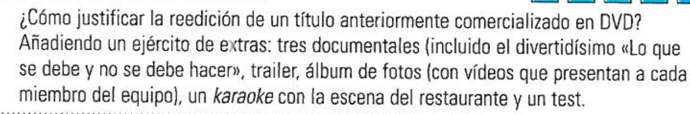
A modo de chorrada final, el DVD ofrece un test sobre tu vida amorosa.

Después de triunfar en todo el mundo con la deliciosa *La Boda de Muriel*, el australiano **P.J. Hogan** probó suerte en **Hollywood**, y el resultado no pudo ser más explosivo. *La Boda de mi Mejor Amigo* pulverizó las taquillas, reactivó la carrera de **Julia Roberts**, acabó de encumbrar a **Cameron Díaz** y dio a **Rupert Everett** el papel de su vida (todavía no nos explicamos cómo no ganó el Oscar al mejor secundario). **Julianne** (**Roberts**) sólo tiene cuatro días para arruinar la boda de su amigo **Michael** (**D. Mulroney**), prometido a la chica perfecta (**Díaz**). La mejor comedia romántica de los últimos años. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
¿Cómo justificar la reedición de un título anteriormente comercializado en DVD? Añadiendo un ejército de extras: tres documentales (incluido el divertidísimo «Lo que se debe y no se debe hacer», trailer, álbum de fotos (con vídeos que presentan a cada miembro del equipo), un *karaoke* con la escena del restaurante y un test.



PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, italiano (todos en Dolby Digital 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués.



TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Si ya poseías la anterior edición en DVD de ***La Boda de mi Mejor Amigo***, quizá esta Edición Especial no te merezca la pena. Si ese no es tu caso, no deberías perderte esta nueva oportunidad de llevarte a casa esta joya de la comedia. Algunos de los extras, como el documental en blanco y negro y el test son realmente divertidos.

Dos Hombres y un Destino

El título original de esta cinta se reduce a los nombres del dúo protagonista: *Butch Cassidy and the Sundance Kid*. Para **España** parece que se buscó una coletilla más típica de las pelis de vaqueros, al fin y al cabo fábulas sobre buenos y malos. Sin embargo, ya lo dijo **William Goldman**, su guionista: *«Muchos aspectos de Butch Cassidy son diferentes e inusuales de un western. Hay muy poca violencia. Es una película muy verbal, dialogada.»* **Newman** y el (en 1969) desconocido **Redford**, formaron un pícaro dúo, a veces hasta cómico, sin caer en las ramplonerías basadas sólo en los, a veces inexistentes, «carismas». **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Excelente aglutinación de contenidos adicionales para esta edición especial de una película que algunos recordarán por el *Raindrops keep falling on my head* y una bici en la panacea de las sillas de montar. Créditos finales alternativos, *Making of*, comentarios del director **Roy Hill** y otros colaboradores, entrevistas a los protagonistas,...



PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y alemán. Todos en 2.0.
Subtítulos: castellano, inglés, alemán y alemán para sordos.



TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

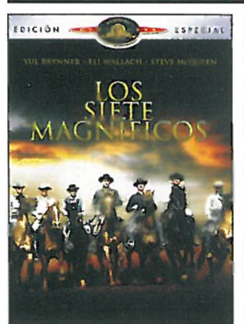


Menús animados y bien trabajados en color sepia, el mismo tono con el que comienza y finaliza el film.



VALORACIÓN:
Un punto más a favor del DVD que sigue sumando grandes títulos para seguir comiendo terreno a zancadas, al viejo magnetoscopio. La insolencia del formato digital vuelve a demostrarnos que es capaz de meterle mano a las producciones con más de 30 años para sacar lo mejor de ellas. El Oscar a la fotografía queda de sobra patente.

Los Siete Magníficos



No será el más valorado por la crítica, pero nadie duda en que es el más popular *western* de todos los tiempos. Esta adaptación de ***Los Siete Magníficos*** de **Kurasawa** es uno de los mayores clásicos del cine, y culpa de ello la tuvo la inmortal partitura de **Elmer Bernstein**. Un DVD que hay que tener. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Making Of de ***Los Siete Magníficos***, trailers del *film* y sus diversas secuelas, galería de fotos y comentarios de audio de **James Coburn** y **Eli Wallach**.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos 5.1).
  Subtítulos: castellano, inglés y alemán.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Uno de los clásicos que todo el mundo querría incorporar a su colección, y que encima nos llega en una edición cuidada hasta el extremo de incluir audio en 5.1 y comentarios de los supervivientes del reparto (lástima que no los hayan subtitulado al castellano). ¿A qué esperas para ver cabalgar de nuevo a **Yul Brynner**, **Steve McQueen**, **J. Coburn** y **Charles Bronson**?

Todos los Caballos Bellos



Antes de que nuestra **Pe** («nélope Cruz») se liara con el **Cruise**, se dijo que estuvo con **Matt Damon**. Y se conocieron en el rodaje de la película que nos ocupa, en la que él es un vaquero de los años 50 y ella una niña bien mexicana. Se enamoran, pero hay problema de clases y ¿de razas? Ustedes juzgarán y opinarán. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Muy pobres para lo nueva que es esta producción. Sobre todo parece que se echa de menos algo sobre los estupendos parajes registrados en la fotografía.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano (5.1 y DTS), italiano e inglés (5.1).
  Subtítulos: castellano, italiano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Lo mejor de la película que dirige el señor **Thornton**, el marido de la **Jolie**, es la fotografía. Las interpretaciones andan todavía algo verdes. O eso o que tanto efecto tipo videoclip juega en contra del trabajo de los actores. Eso sí, lo que es la adaptación en DVD, a pesar de los rácanos contenidos adicionales,en cuanto a imagen y sonido, han sido perfectamente tratados.

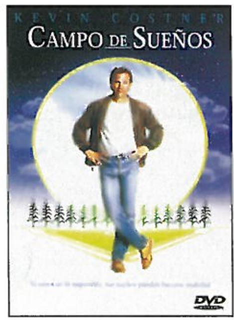
Presa de la Secta



Su horrible título en castellano y el hecho de estar protagonizada por el no menos infame **Cristopher Lambert** hizo que esta más que correcta película de *ninjas* y samuráis pasara desapercibida de las carteleras. ***Presa de la Secta*** ofrece algunas secuencias de acción, como la del tren bala, muy bien resueltas. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Notas de producción, trailer de cine, filmografías y enlaces a la web de **Universal** (para los usuarios de DVD-ROM).
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano (mono), inglés (5.1), francés Surr...
  Subtítulos: castellano (sólo para los diálogos en japonés), inglés, francés, alemán, portugués...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Sin ser el **Yakuza** de **Sidney Pollack**, ***Presa de la Secta*** es infinitamente mejor que esos subproductos protagonizados por *ninjas* tipo *El Guerrero Americano*. Esta edición DVD, además, incorpora subtítulos en castellano para los abundantes diálogos en japonés, algo de lo que no hemos podido disfrutar en los cualquiera de los pases televisivos de la película.

Campo de Sueños



«Si lo construyes, vendrá» **K. Costner** oye una voz que le anima a construir un campo de beisbol en mitad de su campo de maiz. Al hacerlo, comenzarán a aparecer en él los fantasmas de míticos jugadores. Amable comedia fantástica en la tradición del **Hollywood** de los 40, que contó con la participación de **Burt Lancaster**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Comentarios del director **Phil Alden Robinson**, notas de producción, trailer, filmografías y un documental de casi 90´ de duración e incluso el guión para leer.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano surround, inglés surround, francés estéreo, alemán mono.
  Subtítulos: inglés, francés, alemán, portugués...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Como sucede con otras tantas películas relacionadas con el beisbol (*El Mejor*, *Los Búfalos de Durham...*) hay que comprender y apreciar este deporte para disfrutar en toda su magnitud de ***Campo de Sueños***. Injustamente vapuleada por algunos críticos, es una bonita comedia fantástica, apoyada en un reparto excelente y la preciosa música de **James Horner**.

Mentiras Arriesgadas



El gran acierto de **James Cameron** (guionista y director del *film*) fue añadir un fuerte componente de comedia a la habitual dosis de acción que acompañan a las películas de **Arnie**. Gracias a ello, y a la actuación de **J. Lee Curtis**, ***Mentiras Arriesgadas*** soporta con sorprendente frescura el paso del tiempo. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  Que una película como ***Mentiras Arriesgadas*** sólo llegue acompañada de un mísero trailer de cine es algo que clama al cielo.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano Surround, inglés 5.1.
  Subtítulos: inglés, búlgaro, checo, danés, holandés, finlandés, portugués...todos menos el castellano.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Sólo la innegable calidad de la película (la mejor de cuantas ha protagonizado **Schwarzenegger** últimamente) logra salvar una edición DVD tan paupérrima: un trailer de cine como único extra, sonido *surround* (sólo la pista inglesa viene en 5.1) y subtítulos en castellano sólo para cuando los malos hablan en otro idioma... Ojalá haya una edición especial en camino.

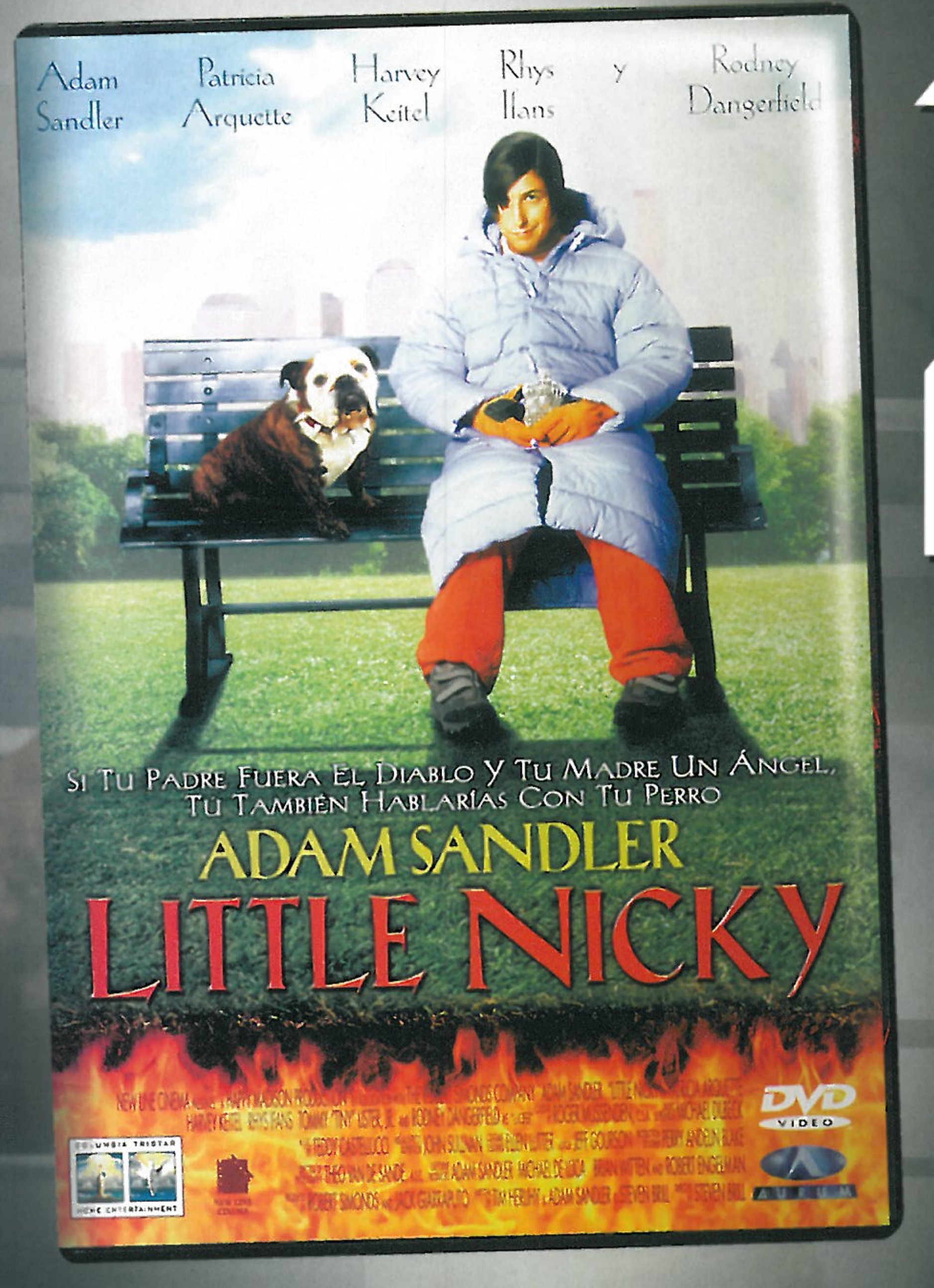
Kárate Kid



El director de *Rocky*, **John G. Avildsen**, pegó un nuevo «pelotazo» de taquilla con otra historia de superación personal, coronada como uno de los grandes éxitos de los 80. ¿Quién no recuerda las enseñanzas del señor **Miyagi**? «dar cera, pulir cera», ¿y el combate final? Más de uno se emocionará viendo esta peli. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Los extras más interesantes de ***Karate Kid*** van destinados a los usuarios de DVD-ROM. El resto de los mortales, a conformarse con trailers y filmografías.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, francés...(todos surround)
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, italiano, portugués, turco...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Todos aquellos a los que ***Karate Kid*** les pilló en plena infancia/adolescencia se lo pasarán en grande reviviendo en casa las mismas emociones que en la sala de cine, siendo testigos de cómo **Daniel** (**Ralph Macchio**) le partía la cara al iracundo líder de los Cobras durante las finales del campeonato de kárate. Un clásico del cine *teen* de la década de los 80.

sorteamos 25 DVDs



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una de las 25 películas en DVD de Little Nicky. Para conseguirla, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de Octubre a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre: «Concurso LITTLE NICKY»

«CONCURSO LITTLE NICKY»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



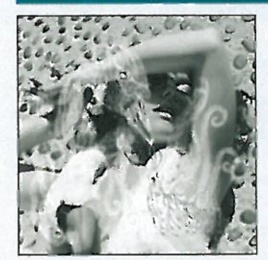
• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Tan sólo dos discos editados y más de dos millones de copias vendidas, sólo en España. Cuatro chicos y una chica de **San Sebastián** que han pasado de soñar con la fama a ser el grupo superventas por excelencia del momento



LA OREJA DE VAN GOGH: DEL CERO AL INFINITO

Bjork

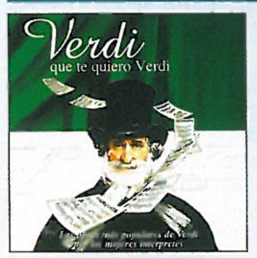


■ TÍTULO: **VESPERTINE**

■ COMPAÑÍA: **POLYDOR-UNIVERSAL**

Es **Bjork** una de esas escasísimas artistas que no solamente no defraudan jamás las expectativas creadas a su alrededor, sino que, muy al contrario, saben siempre hallar la forma de superarlas. Sus discos anteriores *Debut*, *Post*, *Homogenic* y *Selma Songs* supusieron, cada uno en su momento, una nueva y mejor sorpresa en el cada día mas adocenado universo del *Pop*. En su nuevo ***Vespertine***, la islandesa recurre a sus habituales **Marius de Vries** y **Guy Sigsworth** para las labores de producción y se rodea de colaboradores procedentes de la vanguardia electrónica (**Opiate**, **Matmos**). Genuina magia de la «Era Digital».

Varios



■ TÍTULO: **VERDI, QUE TE QUIERO VERDI**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

Doble álbum que reúne un buen número de los más afamados momentos debidos a la inspiración del maestro **Giuseppe Verdi** (1813-1901). Obras como *Aida*, *La Traviata*, *Rigoletto* y otras, han superado con creces los límites de la -mal llamada- música culta para instalarse en la memoria colectiva del pueblo soberano. ***Verdi, Que Te Quiero Verdi*** acoge a las más refulgentes figuras del Bel Canto (**Maria Callas**, **Pavarotti**, **Carreras**...), las mejores batutas (**Von Karajan**, **Zubin**, **Mehta**) y las mejores orquestas, con un repertorio inolvidable. Disco ideal para perder el miedo a la Ópera y cantar bajo la ducha a voces.

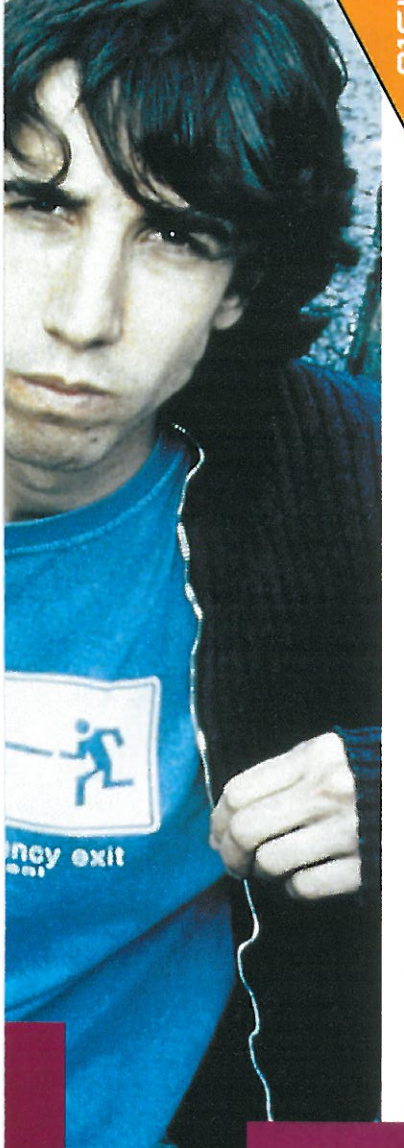
Modjo



■ TÍTULO: **MODJO**

■ COMPAÑÍA: **UNIVERSAL**

Desde hace años **Francia** viene asombrándonos con una impresionante proliferación de artistas dedicados a la música de baile, especialmente electrónica. Lo que comenzó con **Les Rhymes Digital** y **Dimitri From Paris** y se desató con **Air** y (sobre todo) **Daft Punk**, se asegura la continuidad gracias a recién llegados como **Modjo**. Parisinos y cosmopolitas, **Yann** y **Romain**, amigos de la infancia de **Daft Punk**, atacan la hegemonía de éstos con un álbum decididamente veraniego, que combina casi al 50% la música *Disco Funk* de los 70 con la tecnología del S.XXI. No habrá discoteca que se les resista.



Comenzamos con una pregunta obligada : ¿cómo empezó La Oreja de Van Gogh?

Éramos un grupo de amigos, como cualquier otro. La música siempre nos había gustado muchísimo a todos, así que, en vez de montar un equipo de fútbol, decidimos ponernos a tocar en un local que nos dejaron. Un día **Pablo** coincidió con **Amaia** en una cena, la escuchó cantar e, inmediatamente, le propuso unirse al grupo. Poco a poco la idea fue tomando forma: ensayábamos y componíamos a todas horas, como auténticos posesos. Creo que no hubo un bar de **San Sebastián** en el que no actuáramos. Así hasta que nos presentamos al concurso de Pop-Rock **«Ciudad de San Sebastián»**, que se celebra anualmente... y lo ganamos. A continuación, mandamos una maqueta a **Sony Music**, y rápidamente nos llamaron. Querían más canciones. ¡¡En un mes hicimos 20!! Así fue como nació nuestro primer disco. Un sueño hecho realidad.

Es de suponer que las circunstancias habrán cambiado mucho en este segundo álbum...

Lógicamente. Para grabar el primero estuvimos tres semanas intensivas metidos en un estudio en **Madrid**, algo perdidos entre tanta maquinaria, aunque hay que reconocer que tanto el productor como la discográfica nos dejaron total libertad en casi todos los aspectos. Para el segundo disco ya pudimos elegir el estudio, cerca de casa, del mar... Nos pudimos tomar nuestro tiempo y fue todo mucho más relajado. Además, ya conocíamos lo que era un estudio y algo hemos ganado en experiencia. Aunque la ilusión y las ganas siguen intactas.

Sin embargo,tras el éxito de vuestro primer álbum, la presión habrá aumentado, inevitablemente.

Lo cierto es que algo de temor sí que había. Superar el primero era muy difícil, pero nunca hemos recibido ninguna presión en absoluto.El éxito de ***Dile Al Sol*** fue tan repentino y abrumador que no tuvimos tiempo para nada que no fuera tocar y hacer promoción. Cuando empezamos a hacer ***El Viaje...***, sentimos que por fin había llegado el momento de sentarnos a componer canciones, algo que nos apetecía muchísimo. Y lo disfrutamos como nunca. De todos modos, a la hora de componer, jamás pensamos en lo que pueda pasar, las reflexiones llegan después. Mira, cuando el disco salió a la venta, estábamos súper inquietos, preguntando a todo el mundo si le gustaba, todas esas cosas. Y mira tú por donde, al final...

Ahora que nadie nos oye, ¿cuál es vuestra fórmula para gustar a tanta gente?

Hacemos letras y melodías que cuentan historias bonitas, algo amargas a veces, pero siempre positivas. Es una música que invita a vivir. Que habla del amor, de la amistad, de disfrutar de lo que te rodea. Son cosas sencillas con las que se identifica mucha gente. No hay una fórmula mágica para hacer canciones que le gusten a la gente. Pero si la tuviéramos tampoco la contaríamos, claro.

¿Y como lleváis la mega-gira en la que estáis embarcados ahora mismo?

Con disciplina germánica y resignación cristiana. Hay que reconocer que ofrecer tantos conciertos es completamente agotador. Cada día una ciudad distinta, siempre a punto para dar el cien por cien en cada actuación... Pero, sinceramente, lo llevamos bien porque esto es lo que más nos gusta, esto es lo que queremos hacer. Y ojalá que podamos seguir haciéndolo toda la vida.

¿Qué nos podéis contar de la salvaje vida de un grupo en gira continua?

Nosotros somos bastante sosos. Después de los conciertos, lo que nos gusta es reposar. Muy pocas veces salimos por ahí, no nos gustan los «saraos». Además, si saliéramos no podríamos seguir el ritmo de vida que llevamos.

Muchas horas de viaje, largos días de convivencia forzosa... ¿Qué tal os lleváis entre vosotros?

Estupendamente, todas las decisiones las tomamos de común acuerdo, y tampoco hay nadie que tire del carro más que los demás. Es fundamental el hecho de que ya fuéramos amigos de antes, así que nos conocemos de maravilla. Cada uno tiene sus manías y sus cosas, pero todos compartimos un sentido del humor muy especial.

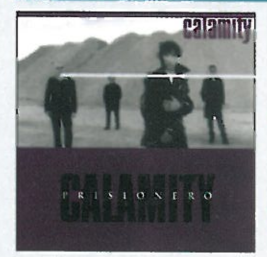
Para terminar, ¿podéis adelantarnos alguno de vuestros planes para conquistar el mundo?

¡Encantados! Ahora volvemos a **México**, país en el que ya hemos sobrepasado el **Disco de Oro** en ventas, algo que nos ha hecho muchísima ilusión. Nos encantaría ir de gira por allí y conocer otro tipo de público y, por supuestísimo, dar el salto definitivo al resto de los países americanos, **Estados Unidos** incluido. Pero esto son proyectos a medio plazo y, ahora mismo, lo que de verdad queremos es seguir tocando y que la gente siga acogiéndonos con la misma entrega y el mismo cariño que lo han hecho hasta estos momentos.Y lo que tenga que venir, vendrá.



<Nuestra música invita a vivir>

Calamity

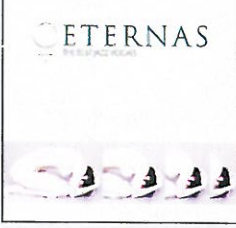


■ TÍTULO: **PRISIONERO**

■ COMPAÑÍA: **UNIVERSAL**

Lo de los castellonenses **Calamity** es el *Pop* suavecito, sentimental, con un gusto especial por las baladas, los medios tiempos y las temáticas amorosas. Es cierto que, en momentos puntuales (*Suerte, Me Aprovecho*), **Calamity** saben subir el volumen de sus guitarras eléctricas, pero resulta claro que es en las canciones más reposadas en donde el grupo mejor se desenvuelve. Así, lo más destacable de ***Prisionero*** puede encontrarse en los aromas brasileiros que se desprenden de *Siente* o el aire aflamencado de *Prisionero* y *Hombre Rico, Hombre Pobre*.
Un comienzo prometedor.

Varios



■ TÍTULO: **ETERNAS: THE BEST JAZZ VOCALS**

■ COMPAÑÍA: **VERVE/UNIVERSAL**

El sello **Verve** pone en circulación este extraordinario doble álbum, ***Eternas***, que reúne a buena parte de las más esplendorosas voces femeninas de la historia del *Jazz*. El primer disco está dedicado a la flor y nata de las vocalistas de la actualidad: **Dee Dee Bridgewater**, **Abbey Lincoln**, **Cassandra Wilson**, **Diana Krall**... hasta diez de las mejores cantantes de hoy en día. Aún mejor, si cabe, es el segundo disco. Aquí ya el desfile de nombres míticos es tan deslumbrante como abrumador: **Sarah Vaughan**, **Ella Fitzgerald**, **Billie Holiday**, **Dinah Washington**... Un álbum que no debería faltar en ningún hogar decente.

B.S.O.



■ TÍTULO: **SHREK**

■ COMPAÑÍA: **UNIVERSAL**

Interesante banda sonora de la película de animación surgida de los laboratorios de **DreamWorks** (la productora de **Steven Spielberg**). Canciones compuestas y grabadas especialmente para la ocasión a cargo de **Smash Mouth**, **Self**, **Baha Men**, **Jason Wade**, **Halfcocked**, **Dana Glover** y **Rufus Wainwright**, más la sorpresa de todo un **Eddie Murphy** atacando el celebérrimo *I'm A Believer* de **The Monkees** por exigencias del guión (**Murphy** presta su voz a uno de los personajes, el asno Donkey). El disco se completa con aportaciones de **Eels**, **Proclaimers** y **Leslie Carter**, procedentes de sus más recientes trabajos.

Breves

■ Ya han sido publicadas las nominaciones a los premios **Grammy Latinos**, que este año celebrarán su 2ª edición. Destacan las nominaciónes de tres artistas españoles: **Vicente Amigo**, nominado en las categorías **Mejor Album Del Año** y **Mejor Album Flamenco** por su *Ciudad De Las Ideas*; **Pedro Guerra**, que opta al galardón **Mejor Album Pop de Artista Masculino** merced a su álbum *Ofrenda* y **Carlos Nuñez**, con *Mayo Longo*, que aspira al galardón que premia al **Mejor Album De Folk**. Mucha suerte a todos.

■ Otros nominados a los **Grammy Latinos** son los colombianos **Aterciopelados**, que acaban de finalizar en **Vigo** su gira española de presentacion de su más reciente trabajo *Gozo Poderoso*. Tres candidaturas: **Album Del Año**, **Mejor Album De Rock** y **Mejor Cancion**.

■ Desde **PS2RO** queremos felicitar, con lagrimas de emoción, a la fantastica cantante cubana **Lucrecia** por su feliz estado. ¡¡Qué vaya todo bien, princesona!!

■ Ya esta **Natalia Dicenta** grabando su primer álbum. Como adelantábamos en pasados números, los conciertos que la joven actriz ofreció el mes de junio en el **Teatro Albéniz** de Madrid han servido como lanzamiento de una artista que va a dar muchisimo que hablar en esta nueva faceta. Una potente y extraordinaria voz de las que ya no se encuentran habitualmente. Estamos ansiosos por eschuchar su bautismo musical.

■ Al parecer, **Los Fresones Rebeldes**, grupo puntero de lo que se dio en llamar el *Ñoñi-Pop* nacional se separan, tras dos excelentes álbumes. Una lástima.

■ **Mónica Naranjo** está ya grabando lo que será su nuevo álbum (en dos versiones, española e inglesa) bajo la producción de **Brian Rawling**, conocido por sus trabajos con **Cher** y **Rod Stewart** entre otros muchos...

■ **3-D Music** presenta **Musaik**, un nuevo canal de música de **Europe Online**. **Musaik** ofrece a sus visitantes una estimulante experiencia de música en 3 dimensiones, con vídeo streaming con calidad televisiva, descargas de música de alta velocidad y una suficiente y completa información editorial para mantener informado hasta al entusiasta de la música más especializado. Puedes comenzar a disfrutarlo en la dirección **www.europeonline.com**.

Marc Parrot



■ TÍTULO: **ROMPECABEZAS**

■ COMPAÑÍA: **WEA**

Tras el éxito de **El Chaval De La Peca**, el hombre que se oculta tras las gafas de sol ha decidido, al fin, recuperar su verdadera identidad. Y es estupendo reencontrar al artista torrencial, heterodoxo y algo pirado que siempre fue **Marc Parrot**. Rompecabezas trae de regreso a un compositor en forma, pleno de facultades vocales y con más voluntad de riesgo que nunca. Canciones como *Rompecabezas* o *Mis Botas* traen a la mente la pérfida inocencia de los últimos **Eels**; otras, como *Cumpleaños*, a **Bumburi** con varias copas de más. Finalmente, perlas como *Todo* o *Mi corazón* sólo podía firmarlas **Marc Parrot**. Un lujo recuperado.

Rhona



■ TÍTULO: **RHONA**

■ COMPAÑÍA: **EPIC**

En la estela de **Jennifer López**, **Britney Spears** o **Christina Aguilera**, con **Whitney Houston** y **Mariah Carey** en el horizonte lejano, se presenta **Rhona**, una joven vocalista procedente de la inagotable cantera norteamericana de artistas *Soul*. Con una voz que bebe sin disimulos de las fuentes anteriormente citadas (**Whitney** y **Mariah** sobre todo), **Rhona** ofrece en este disco de debut once canciones con vocación de éxito masivo. *Soul-Pop* rítmico (*The Meaning Of Love*, *Miss The Way*) o intimista (*The First Time*, *I Will*) en la voz de una artista que habrá que tener en cuenta.

Varios



■ TÍTULO: **TODO EN Nº 1**

■ COMPAÑÍA: **EPIC**

Todo En Nº 1 es una compilación realizada totalmente de cara al mercado veraniego. Sus cuatro discos, dedicados respectivamente al *Pop* latino, los *hits* internacionales, el *House* y el *Techno*, son una verdadera sucesión de artistas y canciones que han triunfado en las listas de éxitos. Nombres del prestigio de **La Oreja De Van Gogh**, **Ricky Martin**, **Mónica Naranjo**, **Azúcar Moreno**, **Jennifer López**, **Anastacia**, **Fatboy Slim**, **Manic Street Preachers**, **Apollo 440** y otros muchos para descubrir a lo largo de las más de cinco horas de música contenidas en este álbum. ¡Ah!, sólo versiones originales.

Varios



■ TÍTULO: **DISCO ESTRELLA**

■ COMPAÑÍA: **VALE MUSIC**

Si hay un artefacto típicamente veraniego (aparte, por supuesto, del bañador, la colchoneta y las alpargatas) es este **Disco Estrella**. Ya en su volumen nº4, la edición de este verano 2001 reincide en la exitosa fórmula de temporadas anteriores. Dos compactos dedicados a la marcha ibicenca y otros dos centrados en la caña caribeña. Música festiva y discotequera, perfecta para el bailoteo en noches estivales. El repertorio habla por sí mismo: **Sonia y Selena** (récord de apariciones en recopilaciones veraniegas), **King Africa**, **Coyote Dax**, **Cambio Latino**, **Loona**, **David Civera**... ¿Hace falta añadir más?

Roxy Music



■ TÍTULO: **THE BEST OF...**

■ COMPAÑÍA: **VIRGIN**

Roxy Music fueron, en su origen, una de las formaciones emblemáticas de la facción más seria, artística e intelectual de aquel movimiento de principios-mediados de los 70 que fue conocido como *Glam Rock*, y que resultó uno de los más influyentes *a posteriori* sobre las nuevas generaciones. ***Best Of*** traza, de forma somera, el recorrido vital del grupo, desde los frenéticos días del *Glam* (con un joven y excesivo **Brian Eno** haciéndole sombra al propio líder, **Brian Ferry**), hasta sus más recientes encarnaciones como elegantes artesanos de *Pop* refinado y señorial: *Love Is The Drug*, *Dance Away*, *Avalon*... Material selecto y fascinante.

Sisqó



■ TÍTULO: **RETURN OF DRAGON**

■ COMPAÑÍA: **MERCURY/UNIVERSAL**

Hoy por hoy, **Sisqó** es, en los **Estados Unidos**, el artista negro con mayor proyección de futuro y más éxito entre el público blanco de aquel país. La razón de su éxito se halla, en gran medida, en la astuta combinación de elementos procedentes del *Hip-Hop* y unas melodías y arreglos muy cercanos al *Soul* sedoso de **Stevie Wonder** o **Freddie Jackson**. ***Return Of Dragon***, que incluye tres canciones que han sido éxitos con anterioridad a su edición (*Can I Live*, *Dance For Me* y *Last Night*), gustará, sobre todo, a los amantes de la Música Negra más comercial. *Hip-Hop* tolerado para todos los públicos.



por << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.390 CC.
- POTENCIA
  75 CV. (5.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  12 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  173 KM/H.
- PESO
  895 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  8,2 L/100
  EXTRAURBANO
  4,7 L/100
  MEDIO
  6,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.826 MM.
  ALTO: 1.673 MM.
  ANCHO: 1.553 MM.
  MALETERO: 390 L.

PVP-R:
3.070.000 Ptas
18.451,07 €











Los asientos traseros son modulables y extraíbles.



A U D I

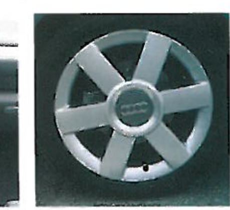
http://audi.vw-audi.es

A2 1.4

Diseño impactante, acabados soberbios y mecánica limitada

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

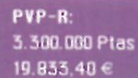
Hasta la fecha, la gama del **A2** la compone este motor y otro de similar cilindrada de mecánica turbodiésel, más el famoso TDi 3L que se comercializará en breve y que está llamado a ser la referencia por sus contenidas cifras de consumo. Fue el primer coche de aluminio fabricado en serie. La intención era conseguir un vehículo de peso y consumo contenidos, pero con la robustez y aplomo habitual de la marca. Y a fé que lo han conseguido. Pero el **Audi A2** es uno de esos coches que, independientemente de los detalles de su construcción, entra por los ojos. Estoy seguro que hay muchos a los que les enamora su particular estética y, por el contrario, también existen otros tantos a los que su aspecto macizo les desagrada sobremanera. Está claro que no es un automóvil convencional y que está diseñado para romper con los cánones habituales. Es monovolumen por la versatilidad de su interior, por su altura o por la verticalidad de la posición al volante, pero por prestaciones, consumos y suavidad resulta más apropiado como coche urbano para su uso diario a pesar de su presumible vocación rutera. Una vez dentro del coche, nos encontramos con un interior en el que destaca su sobriedad (el **Fabia Combi** del mes pasado o cualquier **Golf** resulta más atractivo en este aspecto). El acabado es excelente, gracias a los plásticos de indiscutible calidad y al buen ensamblaje de éstos y el resto de los elementos, como guarnecidos o asientos. La sujeción de éstos no es demasiado acusada, lo que ya comienza a darnos una idea de cuál es el carácter del **A2**. Y es que, sinceramente, uno esperaba bastante más de los 75 caballos del motor de **Audi**, sobre todo teniendo en cuenta el contenido peso del coche que no llega a los 900 kilos. Si bien en ciudad se basta y sobra para movernos sin mayor problema, al salir a carreteras abiertas el **A2** acusa considerablemente la falta de potencia. Quizá sea por unos desarrollos demasiado largos, pero el caso es que le cuesta subir de vueltas y adelantar con suficiencia especialmente con pasajeros a bordo. Es un claro ejemplo de un coche cuyo bastidor está muy por encima de su motor. Su agarre es excepcional, su dirección precisa y resulta complicado que salga de la trayectoria deseada. Sin embargo, da la sensación de pedir a gritos algunos caballos más, un motor que aumente su cilindrada para aumentar el par a bajas revoluciones y que le dé más vivacidad y nervio en carretera con algo más de potencia. Eso sí, una vez lanzado puede mantener buenos cruceros sin que se resientan los consumos ni los pasajeros (la insonorización es excelente), por lo que si se busca un vehículo para viajar en autopista es una gran elección. Pero si lo que se anhela es un coche divertido, ágil y con respuestas inmediatas al acelerador, con el **A2** no irá bien encaminado. Respecto al equipamiento, es realmente completo, destacando su excelente climatizador por su eficacia y el mando a distancia por su ausencia (es difícilmente explicable que un coche de más de tres millones y con este carácter tenga el telemando como opción). Pero no hay que engañarse. El **A2** no se ha pensado como el típico coche relativamente barato que sirva como acceso a la marca, sino que es más bien una demostración de la vanguardia tecnológica de la ingeniería **Audi**, tanto en cuanto a materiales de construcción como en materia de seguridad. Un coche distinto para gente diferente.



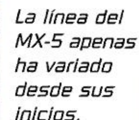


Ficha Técnica

- **MOTOR**
  1.592 cc.
- **POTENCIA**
  110 CV. (6.500 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100**
  9,7 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  191 KM/H.
- **PESO**
  1.035 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  10,8 L/100
  EXTRAURBANO
  6,6 L/100
  MEDIO
  8,1 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 3.975 MM.
  ALTO: 1.680 MM.
  ANCHO: 1.225 MM.
  MALETERO: 144 L.



PVP-R:
3.300.000 Ptas
19.833,40 €



La línea del MX-5 apenas ha variado desde sus inicios.







M A Z D A

http://www.mazda.es/

MX-5 1.6 Exclusive

El perfecto equilibrio entre clasicismo y deportividad

- MOTOR/ PRESTACIONES: (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: (escala 1–10)
- DISEÑO: (escala 1–10)

Mazda siempre se ha considerado como el fabricante japonés más «europeo», tanto por la calidad de sus materiales como por la elegancia de sus diseños. Este es el caso de **MX-5**, que tras más de 20 años de comercialización, ha acumulado tanto prestigio que su nombre figurará con letras de oro en la antología del automóvil. Es el *roadster* más vendido del mundo y principal causante del auge que vivieron y viven estas carrocerías desde los años 90. No en vano, su irrupción y aceptación en todos los mercados fueron claves para que otros fabricantes como **BMW** o **Mercedes** sacaran al mercado vehículos de similar concepción. La versión que actualmente comercializa **Mazda** es la de 1998, aunque a principios de este año ha experimentado un lavado de cara que se aprecia especialmente en los equipamientos destacando el aire acondicionado de serie (sería un error imperdonable modificar una estética tan equilibrada y personal como la del **MX-5**). Para la realización de esta prueba, y aunque existen dos versiones con diferentes acabados que equipan un motor de 146 caballos, solicitamos a **Mazda** el **MX-5** más económico, el de 110 caballos, cuyas prestaciones son más que sobradas para lo que se le pide y además no tiene competencia en cuanto a precio/estética/calidad.

El **MX-5** es un coche especial. Especial porque quien se decida a adquirirlo sabe que su línea no va a acusar el paso del tiempo y que siempre dispondrá de un coche con un perfecto equilibrio entre deportividad y elegancia. Un **Speedster**, por ejemplo, llama mucho la atención y sus soluciones estéticas son vanguardistas (es quizá el cabrio más impactante del mercado), pero el comprador del **MX-5** no busca precisamente eso. Está dirigido a un público muy particular, que no quiere llamar en demasía la atención pero no por ello prescindir de la conducción a cielo abierto. Y esta elegancia se transmite tanto desde fuera como desde dentro, con un habitáculo en el que nada sobra y nada falta, con todo al alcance de la mano, sin estridencias pero sin echar de menos ningún elemento (en estos detalles de calidad de acabado es donde **Mazda** parece un coche europeo más que japonés). De hecho, a los pocos kilómetros parece que lo llevamos conduciendo toda la vida, gracias a un tacto de cambio soberbio, unos asientos que cumplen a la perfección con el compromiso de comodidad y efectividad y una postura de conducción perfecta. Mención especial a la dirección y al conjunto de suspensiones y chasis, que en muchas ocasiones nos hará preguntarnos si realmente el coche que manejamos es de propulsión trasera. El motor responde con eficacia siempre, aunque los 36 caballos de su hermano mayor los echemos en falta en situaciones puntuales, como adelantamientos a gran velocidad o aceleraciones bruscas. Como cualquier descapotable, con el techo plegado resulta incómodo superar los 100/120 kilómetros/hora, así que para viajes largos es recomendable prescindir del cielo por techo y utilizar la capota (cuyo cristal trasero es de cristal). Se puede quitar y poner sin levantarse del asiento (aunque pesa un poco a la hora que instalarla), y su anclaje es cómodo y rápido (el techo duro para meses de invierno es una interesante opción a considerar). En resumen, **Mazda** ofrece un descapotable discreto, que sigue siendo barato respecto a la competencia, y con unos niveles de acabado y efectividad dinámica más que sobresalientes.




CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- **NOMBRE DEL JUEGO:** 4x4 Evolution
- **COMPAÑÍA:** Take 2
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.4
- **NÚMERO:** 7



- **NOMBRE DEL JUEGO:** All Star Baseball 2002
- **COMPAÑÍA:** Acclaim
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 7.9
- **NÚMERO:** 4



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Aqua Aqua
- **COMPAÑÍA:** S.C.I.
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Armored Core 2
- **COMPAÑÍA:** From Software
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.4
- **NÚMERO:** 7



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Army Men Air Attack Blade´s...
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 5



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Army Men Green Rogue
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 6.1
- **NÚMERO:** 4



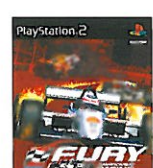
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Army Men Sarge´s Heroes 2
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 4



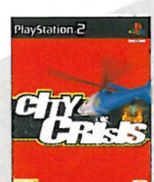
- **NOMBRE DEL JUEGO:** ATV OffRoad Quads Extremos
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 7



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Bloody Roar 3
- **COMPAÑÍA:** Hudson Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.9
- **NÚMERO:** 6



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Cart Fury
- **COMPAÑÍA:** Midway
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 8



- **NOMBRE DEL JUEGO:** City Crisis
- **COMPAÑÍA:** Take 2
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.6
- **NÚMERO:** 8



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Crazy Taxi
- **COMPAÑÍA:** Sega/Acclaim
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.7
- **NÚMERO:** 5



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Dead or Alive 2
- **COMPAÑÍA:** Tecmo
- **DISTRIBUIDOR:** Sony
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Disney´s Dinosaur
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 6.9
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Pato Donald Cuac Attack
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Dragon's Lair
- **COMPAÑÍA:** Digital Leisure
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.4
- **NÚMERO:** 6



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Driving Emotion Type S
- **COMPAÑÍA:** Squaresoft
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 7.9
- **NÚMERO:** 4

- **NOMBRE DEL JUEGO:** Dynasty Warriors 2
- **COMPAÑÍA:** Koei
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.6
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** El Libro de la Selva
- **COMPAÑÍA:** Disney Interactive
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 4



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Eternal Ring
- **COMPAÑÍA:** From Software
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.0
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Evergrace
- **COMPAÑÍA:** From Software
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 3



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Extermination
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.3
- **NÚMERO:** 5



- **NOMBRE DEL JUEGO:** F1 Championship Season 2000
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** F1 Racing Championship
- **COMPAÑÍA:** Video System
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 3

- **NOMBRE DEL JUEGO:** Fantavision
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

- **NOMBRE DEL JUEGO:** FIFA 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Formula One 2001
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 5



- NOMBRE DEL JUEGO: **Freak Out**
- COMPAÑÍA: **Swing!**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **8**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Fur Fighters: Viggo's Revenge**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.3**
- NÚMERO: **7**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gauntlet Dark Legacy**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gift**
- COMPAÑÍA: **Cryo**
- DISTRIBUIDOR: **Cryo**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **7**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gradius III & IV**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gran Turismo 3 A-spec**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.7**
- NÚMERO: **7**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gungriffon Blaze**
- COMPAÑÍA: **Game Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **2**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Heroes of Might & Magic**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **6.6**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **International League Soccer**
- COMPAÑÍA: **Taito**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **6**



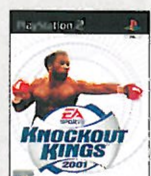
- NOMBRE DEL JUEGO: **International Superstar Soccer**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **8.8**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Kengo Master of Bushido**
- COMPAÑÍA: **Crave**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Kessen**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Knockout Kings 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **2**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Kuri Kuri Mix**
- COMPAÑÍA: **Empire**
- DISTRIBUIDOR: **Plan. DeAgostini**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **La Fuga de Monkey Island**
- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Le Mans 24 Horas**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **6**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Madden 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **MDK 2 Armageddon**
- COMPAÑÍA: **Interplay**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **7.6**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Midnight Club**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Moto GP**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.4**
- NÚMERO: **3**



- NOMBRE DEL JUEGO: **MTV Music Generator**
- COMPAÑÍA: **Codemasters**
- DISTRIBUIDOR: **Codemasters**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



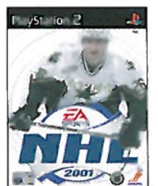
- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2



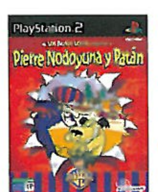
- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
- COMPAÑÍA: E.A. Sports Big
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDORA	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Summoner	Volition	Proein	7.7	1
Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
The Flintstones Viva Rock Vegas	Toka	Virgin	8.2	5
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
Theme Park World	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	-	-
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
(ESPN International) Track & Field	Konami	Konami	9.1	1
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
WDL Thunder Tanks	3DO	Virgin	2.3	6
WDL Warjetz	3DO	Virgin	4.0	7
Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X Squad	E.A. Games	Electronic Arts	7.8	2
Zone Of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

En el próximo número...
Demos Jugables de...



- Soul Reaver 2
- Esto Es fútbol 2002
- Spy Hunter
- Portal Runner
- MX Rider







Y además, vídeo-demos de...

Airblade 2nd Cut, Baldur´s Gate, Dark Cloud, Giants: Citizen Kabuto, Jak & Daxter, Silent Hill 2, Time Crisis 2, Top Gun, Twisted Metal: Black y WipeOut Fusion 2nd Cut.



DISFRUTA MÁS DEL BARRO.
ATV OFFROAD
QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más cañeras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
rainbow STUDIOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. ATV Offroad is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Rainbow Studios. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.